# HAPPY-COMPUTER

Markt & Technik

## DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

JANUAR 1/87

## Star Trek

Raumschiff Enterprise fliegt wieder

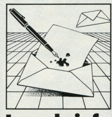
## Wild Bill spricht

Brisantes Interview mit dem Microprose-Boß

Neue »Bard's Tale«-Tips in





# Leserbriefe

Lieblingsspiel 1986. Hier noch einmal unsere Adresse:
Redaktion Happy-Computer
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München
(PS: Frohes neues Jahr!) (bs)

## Rundum-Meinung

**Ich will mich einmal über die einzelnen Rubriken des Spiele-Teils äußern:**
**— Die Leserbriefseite finde ich ganz gut, da hört man auch mal die Meinung von anderen Leuten.**

**— Die Soft-Story ist zwar interessant, könnte aber zugunsten anderer Teile wegfallen, da gute Spiele doch sowieso noch ausführlich getestet werden.**
**— Die Spiele-Tests finde ich sehr gut; mit dem Bewertungskästchen sind alle wichtigen Informationen da.**
**— Soft-News: Hier gilt ähnliches wie für Soft-Story.**
**— Hallo Freaks: Eine tolle Einrichtung. Allerdings finde ich, daß »Elite« zu ausführlich behandelt wurde — schlecht für alle, die es nicht besitzen.**
**(Claus Schubert, München)**

Für die lobenden Worte zunächst mal herzlichen Dank. Bei Soft-Story steht meistens eine Persönlichkeit aus der Computer-Szene im Mittelpunkt und weniger bestimmte Programme. In Ausgabe 11/86 drehte es sich einmal um neue Spiele, weil wir die Gelegenheit nicht verpassen wollten, Euch anläßlich eines England-Besuchs vorab die heißesten Neuheiten vorzustellen. Es stimmt natürlich, daß ein beachtlicher Teil der Spiele später richtig getestet wird, aber wir wollen unsere Leser möglichst frühzeitig mit Informationen über neue Produkte auf dem laufenden halten. Ähnliches gilt für Soft-News: Wenn ein wirklich heißes Spiel in der Luft liegt, bringen wir ab und zu schon vorab ein Bildschirmfoto, um die erste Neugier zu befriedigen. Aber Soft-News besteht ja auch aus den Hitparaden, Kuriositäten, Klatsch und Tratsch. Es wäre interessant, wenn wir mehr Zuschriften zu diesem Thema erhalten würden: Inwieweit seid Ihr an Vorab-Informationen interessiert und wie sollte die Mischung bei Soft-News aussehen?

Die Elite-Tips waren ungewöhnlich ausführlich, aber zum einen ist das Programm sehr weit verbreitet (es gehört zu den meistverkauften Computerspielen in Deutschland) und zum anderen lagen uns bündelweise Anfragen vor. In diesem besonderen Fall haben wir deshalb ein regelrechtes Elite-Special gebracht. (hl)

## Vorsicht, Hype!

Eigentlich ist er in der Schallplatten-Branche zu Hause, aber seit einiger Zeit hat er sich auch im Software-Bereich angesiedelt. Hier fühlt er sich sogar recht wohl und hat schon so manches Opfer auf dem Gewissen.

Die üble Kreatur, von der wir reden, ist der Hype. Unter einem Hype versteht man ein Produkt, das von seiner Firma auf Teufel komm raus gepuscht und gepowert wird, obwohl es den Aufwand eigentlich gar nicht wert ist. Durch den gewaltigen Promotion-Aufwand soll der potentielle Käufer dennoch verführt werden — frei nach dem Motto: Erst kommt das Image; das Produkt selber ist zweitrangig.

Der Software-Hype entsteht ganz einfach: Man nehme sich einen großen Namen (TV-Serie, Kino-Film, Spielautomat etc.), fange Monate vor der Veröffentlichung mit massiver Werbung an und rücke ja keine vorzeitigen Testmuster an die Fachzeitschriften raus. Daß sich spielerischer Müll, der derart hochgepäppelt wird, dann auch wirklich verkauft, erleben wir von Monat zu Monat. Drum prüfe, wer sich ewig bindet (wer weiß ob sich was bess'res findet)! Im Klartext heißt das: Niemals »blind« ein Spiel kaufen, sondern erst einen Blick darauf werfen und unsere messerscharfen Tests studieren.

Abschließend noch eine Bitte: Beteiligt Euch weiterhin so aktiv an der Leser-Hitparade! Jeden Tag wird ein Stapel Karten ausgewertet und in einen Redaktions-PC getippt. Da so viele Leser mitmachen, ist das Ergebnis repräsentativ.

Bei der Leser-Hitparade kann man alle vier Wochen neu mitmachen — einfach die aktuellen drei Lieblingsspiele auf eine Postkarte schreiben, Computer-Typ nicht vergessen und an unsere Redaktion (Kennwort: Top 10) schicken. Bei der Jahres-Hitparade kann man auch noch mitmachen. Schickt uns bis zum 15. Januar eine Karte mit Eurem



Stimmung, Jungs: Jahreswechsel in unserem Software-Labor

## Wer kommt rein?

**Wird im Spiele-Teil jedes neue Programm getestet, egal ob es gut oder schlecht ist, um entweder zum Kauf an- oder abzuraten? Oder werden nur die guten Spiele in den Testberichten erwähnt? Zuletzt würde ich noch gerne wissen, ob (oder wann) die Hubschrauber-Simulation »Gunship« getestet wird, weil dieses scheinbar sehenswerte Programm schon in einer vorherigen Ausgabe kurz angesprochen wurde. Wird es überhaupt auf den deutschen Markt kommen?**
**(Christian Schulz, Hamm)**

Es ist klar, daß wir aus Platzgründen nicht jede Neuerscheinung testen können. Wir picken uns also jeden Monat die interessantesten Programme heraus. Das sind zum einen die besten Spiele, die uns in den letzten vier Wochen untergekommen sind, zum anderen aber auch Titel mit großen Namen. Wenn ein Spiel also in aller Munde ist, durch Werbung ordentlich gepowert wird oder besonders vielversprechend ist, testen wir es in jedem Fall gnadenlos. Das Resultat kann dann auch mal ein knüppeldicker Rüffel sein, zumal wir sehr kritisch bewerten.

Gunship wird zwar in Europa veröffentlicht, aber wahrscheinlich erst Anfang 1987. Die Entwicklungszeit des Spiels hat viel länger gedauert, als erwartet. Ein Test folgt demnächst. (hl)

## Tips zu den Spiele-Tips

Uns erreichen regelmäßig einige Fragen zu unseren Hallo Freaks-Seiten mit den Spiele-Tips, die wir an dieser Stelle einmal pauschal beantworten.

Wer Fragen zu einem Computer-Spiel hat, einen POKE sucht oder bei einem Adventure steckenbleibt, kann an unsere Redaktion, Kennwort »Hallo Freaks« schreiben. Anfragen werden natürlich kostenlos veröffentlicht. Wir können aber aus Platzgründen leider nicht garantieren, daß alle Fragen abgedruckt werden.

Wer eine Frage entdeckt, die er beantworten kann und sich berufen fühlt, dem armen Leser aus der Patsche zu helfen, kann natürlich helfen: Einfach den Tip aufschreiben und an uns schicken. Alle veröffentlichten Hinweise und Tips werden von uns je nach Qualität und Quantität honoriert. Für Mini-Schnipsel gibt es 20 Mark, aber für ebenso ausführliche wie gute Tips können auch 100 Mark und mehr herausspringen. Wir nehmen auch gerne Hilfen zu Spielen entgegen, für die noch keine Frage veröffentlicht wurde. Wer nicht will, daß sein Name veröffentlicht wird, schreibt das einfach auf den Brief. Briefe ganz ohne Absender akzeptieren wir nicht.

Schritt-für-Schritt-Lösungen werden nicht so gern gesehen, da wir helfen wollen, ohne den Spielspaß zu ruinieren. Karten sind zum Beispiel erwünschte Freak-Delikatessen. Aber auch hier gilt: Wir können leider nicht jeden Spiele-Tip veröffentlichen, der uns erreicht.

Wer dringend Hilfe zu einem Spiel braucht, wende sich bitte schriftlich an Hallo Freaks. Telefonische Anfragen in der Redaktion können wir leider nicht beantworten. (hl/wg)

# Boulder Dash Construction Kit

**Ein Klassiker wird ausgereizt: Fans des Dauerbrenners »Boulder Dash« können jetzt neue Spielfelder selbst zusammenstellen.**




Das Geschicklichkeits-Spiel Boulder Dash hat sich schon längst seinen Platz in der Software-Ehrengalerie verdient. Unvergessen sind die langen Herbstabende im Jahre 1984, an denen sich ein Großteil unserer Redaktion an diesem Spiel versuchte. Selbst eingeschworene Spiele-Muffel klebten an Atari- und Commodore-Computern und suchten verzweifelt den Weg ins nächste Spielfeld.

Mittlerweile sind mit »Boulder Dash II« und »Boulder Dash III« zwei Nachfolger erschienen, die jeweils 16 neue Spielfelder bieten. Doch jetzt ist der absolute Leckerbissen für Boulder Dash-Süchtler und solche, die es werden wollen, erschienen. Das »Construction Kit« bietet neben 16 neuen Levels einen komfortablen Editor, mit dem man ohne jegliches programmiertechniches Wissen kreativ sein kann. Mit Joystick und etwas Fantasie gelingen in Windeseile selbstgeschaffene Level, die langen Spielspaß garantieren.

## Do it yourself

Zur Auffrischung (und Information für Einsteiger) erläutern wir an dieser Stelle das Boulder Dash-Spielprinzip kurz. Der Held des Spiels ist ein putziger kleiner Kerl namens Rockford, der eine merkwürdige Beschäftigung hat. Er muß eine bestimmte Anzahl Diamanten in einem Spielfeld aufsammeln, um die nächste Etappe zu erreichen. Ein Spielfeld ist viermal so groß wie der Bildschirm, auf dem die Grafik gescrollt wird, wenn sich Rockford in eine Richtung bewegt.

Das Diamanten-Sammeln hat aber so seine Tücken. In vielen Bildern wimmelt es nur so von Felsen (Boulders), die Rockford wegschieben kann. Fällt ihm aber ein Felsbrocken auf den zarten Hinterkopf, verliert er ein Leben. Wenn man ein Spielfeld innerhalb des Zeitlimits nicht schafft, hat dies die gleiche unangenehme Konsequenz. Außerdem gibt es seltsame Wesen, deren Berührung für Rockford tödlich ist. Andererseits verwandeln sich einige dieser Wesen in kostbare Diamanten, wenn man einen Felsen auf sie schubst.

Man muß also oft die Diamanten erst erzeugen, dann aufsammeln, den Ausgang suchen und dann zum nächsten Spielfeld verduften. Räumt Rockford vier Level ab, folgt eine Bonus-Sequenz, in der man ein Extra-Leben erhält und Bonus-Punkte sammeln kann.

Man muß die Besonderheiten der Wesen, die Verteilung der Diamanten, Felsen und Wände genau studieren, um einen Level zu schaffen. Daraus resultiert auch der hohe Spielreiz bei Boulder Dash: Viele Spielfelder verlangen mehr Denkarbeit als Joystick-Kunst, da man regelrechte Puzzles auseinanderpflücken muß, um an die Diamanten heranzukommen.

Das Boulder Dash Construction Kit besteht aus zwei Programm-Teilen: dem Editor, mit dem man Spielfelder selbst entwerfen kann und dem eigentlichen Spiel. Letzteres hat eine Besonderheit: Man kann jetzt einen File-Namen eintippen, der dann geladen wird. Quasi als kostenlose Zugabe wird »Boulder Dash IV« mitgeliefert. Bevor mit dem Editor eigene Levels ent-

## Mitmachen und gewinnen: Wer entwirft das beste Spielfeld?

Wer sich das Boulder Dash Construction Kit zulegt, kann bei unserem neuen Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Databyte und Ariolasoft mitmachen. Wir suchen nämlich das originellste, trickreichste und einfallsreichste Boulder Dash-Spielfeld! Setzt Euch also an den Editor und laßt Euch etwas besonders Tolles einfallen. Schickt uns eine Kopie Eures besten, selbstgemachten Levels auf Diskette oder Kassette.

Damit Ihr Zeit habt, in Ruhe an Euren Spielfeldern zu tüfteln, ist der Einsendeschluß erst am 15. Februar 1987. Unser Boulder Dash-Experten-Gremium prüft jede Einsendung und kürt die Gewinner. Der 1. Preis für das beste Spielfeld ist ein Boulder Dash-Fan-Paket mit einem gerahmten Rockford-Poster mit Widmung, einem Boulder Dash T-Shirt und drei neuen Databyte-Spielen. Als 2. bis 11. Preis winken je zwei aktuelle Databyte-Spiele und als 12. bis 31. Preis je ein Boulder Dash T-Shirt.

Neben dem Datenträger, auf dem Euer Spielfeld gespeichert ist, brauchen wir folgende Angaben:
— Computertyp
— File-Name und Lösungsweg des Spielfelds
— Absender

Außerdem habt Ihr die Chance, daß Euer eingesandter Level in »Boulder Dash V« verwendet wird. Aus den schönsten Spielfeldern wird nämlich ein neues Boulder Dash-Spiel programmiert, bei dem Ihr zu den Autoren zählen könnt! Das Mitmachen lohnt sich also doppelt: Zum einen gibt es Sachpreise zu gewinnen, zum anderen könnt Ihr so ein neues professionelles Spiel mitgestalten!

Alle Einsender erklären sich durch die Einsendung bereit, daß ihr Spielfeld für ein neues Boulder Dash-Programm als Vorlage verwendet werden darf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unsere Adresse:
Redaktion Happy-Computer
Kennwort: Boulder Dash
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar. (hl)

stehen, spielt man sich erst einmal an diesen 15 brandneuen und recht gemeinen Spielfeldern »warm«.

Im Editor erscheint am rechten Bildschirmrand eine Menü-Palette mit zahlreichen Bildsymbolen. Um beispielsweise einen Diamanten in das Spielfeld zu setzen, bewegt man einen Cursor auf das Diamanten-Bild und drückt den Feuerknopf des Joysticks. Wenn man den Cursor nun wieder über das Spielfeld bewegt und dort den Feuerknopf drückt, setzt man jeweils einen Diamanten ab. Auf diese unkomplizierte Weise werden sämtliche Figuren und Gegenstände, die in Boulder Dash vorkommen, aufs Spielfeld gepflanzt. Darunter befinden sich einige Neuheiten, die es beim Ur-Boulder Dash noch nicht gab.

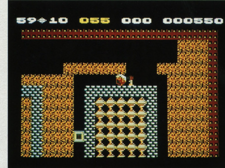
Rockfords Verwandtschaft kann zum Beispiel auftauchen. Man muß eine Spielfigur, die unserem Helden aufs Haar gleicht, unbedingt beschützen. Sobald der Zwillings-Rockford vernichtet wird, erwischt es auch Ihre Spielfigur! Und dann gibt es noch eine neue Mauer-Variante, die selbständig Lücken schließt und so überraschend Wege versperren kann.

Einige Kommandos kann man auch über die Tastatur eingeben, was nach ein wenig Gewöhnungszeit schneller geht als das Anklicken in der Menü-Palette. Natürlich darf man auch alle Spiel-Parameter bestimmen: Wieviele Diamanten Rockford sammeln muß, um zu entkommen; wieviele Punkte der Spieler pro Diamant erhält; wieviel Zeit pro Level zur Verfügung steht, wie schnell sich Rockford bewegt und so weiter.

An ein paar Sonder-Funktionen hat der Programmierer auch gedacht. Durch »Random« werden per Zufall 20 Objekte (zum Beispiel Felsen oder Diamanten) über das gesamte Spielfeld verteilt. Es gibt sogar eine »Line«-Funktion, um ganze Linien mit einem bestimmten Objekt zu ziehen.

Aufgrund der Größe des Spielfelds kann man immer nur ein Viertel davon bearbeiten. Doch durch Druck der Taste <F> erscheint eine Übersichtskarte des ganzen Spielfelds. Nun positioniert man den Cursor einfach über den Teil des Feldes, den man jetzt bearbeiten will und drückt den Feuerknopf.

Während ein hausgemachter Level im entstehen ist, kann man jederzeit ein Probespiel wagen. Der Entwurf läßt sich sofort in der Praxis testen und gegebenenfalls verbessern.

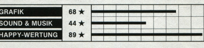



**Brandneue Level beim Zugabe-Spiel »Boulder Dash IV«**

Die Spiele, die man mit dem Construction Kit generiert, laufen leider nicht ohne das Haupt-Programm. Das ist eigentlich auch der einzige wesentliche Minuspunkt, der uns beim Testen aufgefallen ist. In spielerischer Hinsicht ist diese Boulder Dash-Krönung ein unwiderstehliches Prachtstück, das zudem für einen fairen Preis erhältlich ist. Allein die neuen Level von »Boulder Dash IV« sind schon das Geld wert, aber der hervorragende Editor setzt dem noch die Krone auf. Selbst der hoffnungsloseste technische Laie kann innerhalb von wenigen Minuten ein tolles Spielfeld selber machen. Alles, was er dazu braucht, ist Fantasie.

Die Kassetten-Version ist leider etwas umständlich. Wenn man eine Spielsequenz mit eigenen Levels zusammenstellen will, muß man die Spielfelder zwangsläufig in der richtigen Reihenfolge auf Band speichern. Das Umkopieren eines Spielfelds (das nicht einmal ein halbes KByte Daten schluckt) kann aber vom Editor aus geschehen. Bei der Disketten-Version geht das alles etwas schneller und komfortabler.

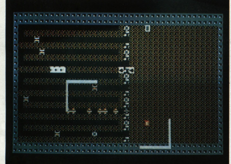
Echte Boulder Dash-Fans werden diesen Test gar nicht mehr zu Ende gelesen haben, sondern sind in das nächste Geschäft gestürmt, um sich das Construction Kit zu besorgen. Wer noch nicht vom Rockford-Fieber befallen ist, sollte sich das Programm unbedingt einmal in Ruhe ansehen und ein Weilchen damit spielen. Boulder Dash ruft selten Liebe auf den ersten Blick hervor, da mit Grafik- und Sound-Mätzchen gespart wird. Vielmehr hat das knifflige Spielprinzip mit strategischen Elementen dafür gesorgt, daß es soviele Boulder Dash-Fans gibt. Das klare Fazit der Redaktion zum Construction Kit: Sehr empfehlenswert! (hl)



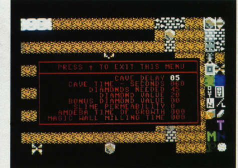
| | |
|---|---|
| GRAFIK | 68 ★ |
| SOUND & MUSIK | 44 ★ |
| HAPPY-WERTUNG | 89 ★ |

**C 64 (Atari XL/XE)**
**Geschicklichkeits-Spiel**
**29 Mark (Kassette),**
**49 Mark (Diskette)**
**Construction Set für einen Spiele-Klassiker**



**Die Spielfeld-Übersicht des Editors**




**Der Spieler kann alle Parameter leicht einstellen**

# Star Trek



So kennt man Raumschiff Enterprise aus der Fernseh-Serie

**Captain Kirk an Scotty: Bereitmachen zum Beamen. Das Computerspiel zur TV-Serie »Raumschiff Enterprise« ist im Anflug. Die Crew der Spiele-Redaktion präsentiert die ersten Bilder.**

Feste soll man feiern, wie sie fallen: Anläßlich des 20jährigen Jubiläums der Fernsehserie Raumschiff Enterprise erscheint jetzt ein aufwendiges Computerspiel, das Captain Kirk, Mr. Spock & Co. mit digitalisierten Bildern auf den Monitor bringt. Das Programm nennt sich nach dem amerikanischen Originaltitel der Serie »Star Trek«.

In der letzten Ausgabe haben wir Euch einen Test des Spiels versprochen, aber leider sind die Programmierer nicht rechtzeitig fertig geworden. Zu Redaktionsschluß lag uns eine Atari ST-Version vor, die erst zu zirka 80 Prozent fertig programmiert war. Da wir im Gegensatz zu anderen Zeitschriften nur fertige Spiele testen und unsere Leser nicht verschaukeln wollen, können wir Euch von ihr jetzt leider nur mit einem Vorab-Bericht (Preview) dienen. Den kritischen Test mit den Wertungen findet Ihr dann in der nächsten Ausgabe, sofern die Programmierer nicht wieder über die Stränge schlagen und den Termin überziehen.

Die ST-Version, von der wir Euch die ersten Bilder zeigen können, wird als erste erscheinen. Umsetzungen für C 64, Schneider und Spectrum sollen folgen, doch bei ihnen wird man wesentliche Abstriche bei der Grafik machen müssen. Die ist beim ST nämlich ein Leckerbissen und schluckt gleich mehrere hundert KByte. Die wichtigsten Figuren der Serie wurden für das Spiel digitalisiert. So entstanden erstaunlich echte Abbilder der sieben Besatzungsmitglieder: Captain Kirk, Mr. Spock, Scotty, Dr. McCoy, Chekov, Sulu und Lieutenant Uhura.

Zu Beginn erscheint die Kommando-Brücke mit allen Hauptfiguren auf dem Bildschirm. Durch das Anklicken einer Person gelangt man in Untermenüs, in denen man Aktionen einleiten kann, für die die Figuren auch in der TV-Serie zuständig sind.

Auf einer animierten 3D-Sternenkarte klickt man einfach einen Zielstern an und schon kann man mit Überlichtgeschwindigkeit losdüsen. In einem Sonnensystem verrät der spitzohrige Vulcanier Mr. Spock wichtige Daten über jeden einzelnen Planeten. Außerdem erfährt man, ob das System unter der Kontrolle der Föderation (gut Freund) oder in der Gewalt von Klingonen und anderen Schurken ist. Captain Kirk kann auch einen Expeditions-Trupp zusammenstellen, der dann wie in der TV-Serie auf einen Planeten gebeamt wird.

Wenn die Enterprise durch ein Sonnensystem fliegt, kann sie auch von einem Raumschiff angegriffen werden. Das Gefecht wird dann in 3D-Vektor-Grafik dargestellt, die an »Elite« erinnert, aber natürlich viel schneller ist. Im Atari ST waltet und schaltet nicht umsonst ein 68000-Prozessor.

Bei der fertigen ST-Version sollen noch digitalisierte Musik und Sprachausgabe dazukommen. Wenn Star Trek spieltechnisch das hält, was die Grafik verspricht, könnte das Programm ein echter Knüller werden, der nicht nur Enterprise-Fans begeistert. (hl)

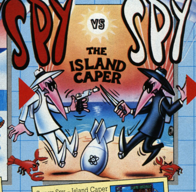


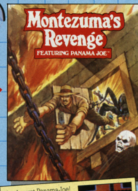

Digitaliserte Grafik aus Captain Kirks Logbuch

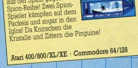
Kurs auf Sakiel: Die 3D-Sternenkarte ist hervorragend animiert

# Databyte presents



Spy vs Spy – Arctic Antics
Das neueste Abenteuer aus der Spion-gegen-Spion-Reihe! Zwei Spion-Spieler kämpfen auf dem Packeis und sogar in den Iglos! Da Knirschen die Kristalle und Zittern die Pinguine!

Atari 400/800/XL/XE · Commodore 64/128



Spy vs Spy – Island Caper
Der Spion-Klassiker
Schauplatz ist diesmal eine einsame Insel in der Südsee. Da wackeln die Palmen!

Atari 400/800/XL/XE · Schneider · Spectrum · Commodore 64/128



Nun kommt Panama-Joe! Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Goldschatz kämpft er sich durch die Azteken-Pyramiden! Bissige Totenköpfe und gräßliche Spinnen stellen sich ihm in den Weg. Wird er es schaffen? – Es liegt an Euch!

Atari 400/800/XL/XE · Commodore 64/128












Ein schnelles Action-Arcade-Spiel mit brillanter Grafik – für einen oder sogar zwei Spieler
Mit Konstruktion-Kit für Eure eigenen Spielfeld-Ideen

Atari 400/800/XL/XE · Commodore 64/128



Das absolute Muß für alle Boulder-Dash-Fans! Darauf habt Ihr alle lange gewartet! Macht Euch Euer eigenes Boulder-Dash!

Atari 400/800/XL/XE · Commodore 64/128

**Erhältlich bei:** Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh, Tel. 0524/805394
Rushware, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst, Tel. 02101/60040
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52

DATABYTE

Databyte, 15 Wolsey Mews, Kentish Town, London NW5 2DX, Tel. 01-482 1755




# Sanxion

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 85 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 80 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 79 ★ | |




**C 64**
**Action-Spiel**
**39 Mark (Kassette),**
**59 Mark (Diskette)**
**Ballerspiel der Oberklasse**

Die Skandinavier kommen! Daß gute Programme nicht nur in England und Amerika geschrieben werden, beweist der Finne Stavros Fasoulas. Sein Actionspiel »Sanxion« ist ein reinrassiges C 64-Programm mit leckerer Grafik, das Action-Fans rauchende Joysticks bescheren wird.

Die Handlung des Ballerspiels ist ein wenig an den Haaren herbeigezogen, aber in dieser Hinsicht ist man ja einiges gewohnt. Außerirdische haben die Menschheit seit Jahrhunderten beobachtet und sind nun zu dem Entschluß gekommen, daß es sich hierbei um ein ausgesprochen gefährliches Volk handelt. Die schnellen technologischen Fortschritte und die Kriegslüsternheit der Erdlinge lassen Schlimmes befürchten, wenn die Menschen erst einmal den Weltraum erobern. Die Aliens halten sich jetzt für besonders schlau und wollen zur Vorbeugung die Erde vernichten. In einer schnellen Kooperation bauen die Amerikaner und Sowjets aber den Super-Abfangjäger Sanxion, der die Erde vor den Angriffsflotten schützen soll.

Der Spieler ist natürlich der Pilot des Schiffs und kämpft nun Level für Level gegen die Angreifer. Der Bildschirm wird in »Uridium«-Manier von rechts nach links gescrollt und der Sanxion-Jäger rauscht flott über verschiedene Landschaften, wo sich zahlreiche feindliche Sprites die Ehre geben. Das Scrolling ist absolut erstklassig. Außerdem hat sich der Programmierer noch einen kleinen Grafik-Gag einfallen lassen: Im oberen Bildschirm-Drittel sieht man das Szenario aus der Vogel-Perspektive. Das bringt nicht nur einen tollen Effekt, sondern auch besseren Überblick, da man hier früher sehen kann, welche Gegner sich von links und rechts anpirschen.

Neben der gekonnten Grafik sorgen 9 Bonus-Sequenzen, über 80 Angriffsmuster und Rob Hubbard-Musik für die Spiel-Motivation. An Uridium kommt Sanxion alles in allem nicht ganz heran, aber spielerisch gefällt es uns besser als viele andere Action-Programme, die derzeit den Markt überfluten. Wer ein schönes Päng-Päng-Spiel sucht, sollte zugreifen. (hl)

# Werner (mach hin!)



| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 81 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 34 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 39 ★ | |

**Schneider (C 64)**
**Geschicklichkeits-Spiel**
**29 Mark (Kassette),**
**39 Mark (Diskette)**
**Spiel über den gleichnamigen Comic-Helden**






Lang genug hat es ja gedauert, aber jetzt liegt endlich das Computerspiel um Werner, Deutschlands ungewöhnlichsten Comic-Helden, vor. »Werner mach hin« lautet der vollständige Titel des Werks, für das Comic-Zeichner Brösel höchstpersönlich die Bilder gemalt hat. Das hat sich auch wirklich gelohnt, denn grafisch ist die getestete Schneider-Version hervorragend. Der Titelheld ist sofort wiederzuerkennen und erscheint in bester Comic-Qualität auf dem Monitor. Für relativ wenig Geld erhält man eine regelrechte Werner-Spielesammlung:

Gleich vier Programme befinden sich auf der Kassette; die Disketten-Version bietet sogar ein fünftes Sonderspiel.

Zu Beginn wird man von Werner in die hohe Kunst des Meierns eingewiesen. Hier handelt es sich um ein Würfelspiel, bei dem es um gekonntes Schummeln geht. Das ist ganz witzig, aber recht simpel und macht gegen einen Computer nicht allzuviel Spaß. Dafür ist die animierte Grafik von Werner hier eine Wucht.

Dann gibt es zwei recht ähnliche Autorennen, bei denen Werner Feinden ausweichen und Gegenstände aufsammeln muß, um mit einer Wagenladung Bier rechtzeitig eine Party zu erreichen. Anschließend baut Werner ein Motorrad (Brösel-Slang: »Moderrad«), um es zu verkaufen. Aus einem ansehnlichen Vorrat von Einzelteilen muß man das Gefährt zusammenbauen und anschließend eine Art Blitz-TÜV bestehen, denn die Polizisten Helmut und Bruno tauchen natürlich auch auf.

Das fünfte Bonus-Spiel der Diskettenversion ist allerdings eine Veräppelung: Man kann am Joystick rütteln wie man will, Werner rummst bei seiner Nebelfahrt fast immer gegen einen PKW.

Als Grafik-Demo ist das Programm sehr empfehlenswert, als Spiel kann es hingegen nicht ganz überzeugen. Es ist zwar sehr originell und macht anfangs viel Spaß, aber nach einer Weile läßt die Motivation merklich nach. Für Werner-Fans eine recht witzige Angelegenheit, die spielerisch aber etwas dürftig ausgefallen ist. (hl)

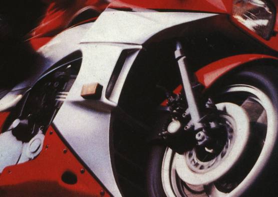



präsentiert

# SUPER CYCLE







DEUTSCHE ANLEITUNG

- Für Commodore C 64/128 (Kassette + Diskette)
- Jede Rennstrecke hat andere Gefahrenstellen: Wasser auf der Fahrbahn, Eis, Straßensperren und andere gefährliche Hindernisse.
- Auf Tages- und Nachtetappen fahren Sie durch Städte und über Land, durch Hügel-, Berg- und Wüstenlandschaften. In flimmernder Hitze passieren Sie Cape Canaveral.





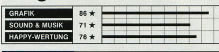

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH. Mitvertrieb: Microhändler GmbH.

**RUSHWARE**-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Kaufhof und Quelle sowie in gutsortierten Computershops.


market.
...na dann:
joyfull X-mas
Worldgames
C 64
Cass Disk
35,– 47,–
St 79,–
Highlander
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
29,– 45,–
Galvan
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
29,– 39,–
Sanction
C 64
Cass Disk
35,– 47,–
PSION Chess
IBM 149,–
St 69,–
Gauntlet
C 64, Sp, CPC
Atari
Cass Disk
35,– 47,–
Infiltrator
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
32,– 45,–
Supercycles
C 64
Cass Disk
32,– 47,–
Championship Wrestling
C 64
Cass Disk
35,– 47,–
Hyperbowl
C 64
Cass Disk
29,– 45,–
1942
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
29,– 39,–
Startrek
C 64, CPC, St
Cass Disk St-Disk
29,– 45,– 59,–
Crystal Castles
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
32,– 45,–
Druid
C 64, CPC, Sp
Cass Disk
32,– 45,–
Airlines
C 64,
Atari 800 XL
Cass Disk
39,– 49,–
Moonmist
C 64 75,–
St, Amiga
85,–
Boulderdash Constr. Kit
C 64
Cass Disk
35,– 47,–
Werner
C 64, CPC
Cass Disk
29,– 39,–
Joysoft
Wir bieten: ■ riesige Auswahl ■ ständig Top-Neuheiten ■ Zubehör ■ Service ■ Blitz-Nachnahme
(Versandkosten Inland DM 5,–, ab DM 100,– liefern wir frei Haus!)
Unbedingt neue Preisliste anfordern! ■ Riesen-Software-Katalog gegen DM 2,– in Briefmarken!
Ace of Aces
C 64
Cass Disk
35,– 45,–
Joysoft Köln
Matthiasstraße 24-26
5000 Köln 1
Tel.: (02 21) 23 95 26
Joysoft Düsseldorf
Humboldtstraße 84
4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 680 14 03
Versand nur:
Joysoft Köln
Berrenrather Str. 159
5000 Köln 41
Tel.: (02 21) 41 66 34



# Starglider



| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 86 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 71 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 76 ★ | |




**Atari ST (C 64, Schneider)**
**Actionspiel**
**39 Mark (Kassette),**
**59 bis 89 Mark (Diskette)**
**Rasend schnelle 3D-Grafik**

Schon seit einiger Zeit fiebern die Atari-ST-Besitzer dem lange angekündigten Spiel »Starglider« entgegen, das mit einer rasanten 3D-Vektor-Grafik alle Fähigkeiten des ST ausreizen soll. Inzwischen ist das Programm erschienen, und präsentiert sich als rasantes Action-Spiel.

Die Hintergrundstory ist reichlich kompliziert und verworren. Nicht umsonst liegt dem Programm ein knapp 60 Seiten langer Science-Fiction-Roman bei, der nicht nur die Handlung erklärt, sondern auch lebenswichtige Tips für den Spielverlauf gibt. Am Ende läuft aber alles darauf hinaus, daß der Spieler mit seinem Raumgleiter die bösen Invasoren von seinem Heimatplaneten vertreiben muß.

Der AGAV, so der Name des Gleiters, muß sich gegen Hundertschaften von Panzern, Raketenwerfern, Raumschiffen und »Gehern«, großen Kampfmaschinen auf zwei Beinen, durchsetzen. Die Gegner rasen nicht nur in fantastisch schneller 3D-Vektor-Grafik über den Schirm, sondern sind teilweise auch noch animiert. So stampfen die Geher durch die Landschaft und die vogelförmigen Raumschiffe der Invasoren flattern mit den Flügeln.

Natürlich kommt auch der Sound bei Starglider nicht zu kurz. Hier hat man sich mit dem Programmieren wenig Mühe gemacht und gleich eine Popgruppe ins Studio gesteckt und diese dann digitalisiert. Ebenso gibt es ein paar gesprochene Worte aus dem Computer-Lautsprecher.

Daß die kassettenbesessenen Engländer sich immer noch nicht an den Massenspeicher Diskette gewöhnt haben, merkt man daran, daß es bei Starglider zwar eine High-Score-Liste gibt, die aber nicht auf der Diskette gespeichert wird.

Die getestete ST-Version von Starglider lebt hauptsächlich von der wahnsinnig schnellen Grafik, die das Spiel sehr actionreich macht. Die Grafik reizt den ST zwar nicht vollkommen aus, wäre in dieser Form aber nicht auf einem 8-Bit-Computer zu realisieren. Was also aus den angekündigten Versionen für C 64 und Schneider wird, ist noch nicht abzusehen. (bs)

# Hypaball

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 76 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 78 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 72 ★ | |

**C 64**
**Sportspiel**
**39 Mark (Kassette),**
**59 Mark (Diskette)**
**Science-Fiction-Simultanspiel**



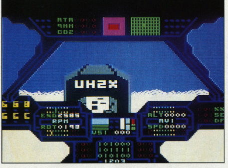



Nachdem so ziemlich alle Sportarten, die auf dem Planeten Erde bekannt sind, schon als Computerspiel vorliegen, gehen die Programmierer neue Wege: Man verlegt den Schauplatz einfach ans andere Ende der Galaxis und erfindet eine Sportart der Zukunft. Genau das machte ein englisches Programmierer-Team und das Resultat heißt »Hypaball«.

In diesem Computerspiel treten Sie zum Finale um den Odin-Cup an. Zwei Spieler können gegeneinander spielen und sich die drei Hypaballer, aus denen jede Mannschaft besteht, vorher aussuchen. Es gibt insgesamt zehn Sportler aus allen Teilen der Galaxis, die ihre Stärken und Schwächen haben. Wählen Sie sorgfältig Ihre drei Team-Mitglieder aus.

Je ein Spieler von jedem Team kann sich nur am Boden der Hypadom-Arena tummeln. Außerdem hat jede Mannschaft zwei Recken, die dank eines Raketen-Anzugs völlig losgelöst in der Luft herumschwirren können. In der Mitte des Spielfelds steht eine Säule, an der ein Tor ständig herauf- und herabschwirrt. Sobald ein Spieler den Ball in das Tor befördert (egal, von welcher Seite), bekommt sein Team einen Punkt gutgeschrieben. Behält einer der fliegenden Spieler den Ball länger als 2½ Sekunden, plumpst der Ball zu Boden, damit erst niemand auf die Idee kommt, auf zu spielen.

Trotz vorhandener Computer-Gegner macht Hypaball zu zweit am meisten Spaß. Die Grafik ist nicht weltbewegend, aber recht flott und übersichtlich. Auf der musikalischen Seite gibt es eine stattliche Titelmelodie und ein paar Effekte während des Spiels. Spielerisch ist Hypaball einfach, aber recht spaßig. Die Präsentation ist originell (zu Beginn wagt der Fan-Club ein Tänzchen und am Schluß sieht man die Schlagzeile der Sportzeitung) und sowohl Anleitung als auch Bildschirm-Texte wurden ins Deutsche übersetzt. Für Freunde von Sport- und Simultan-Spielen ist das Programm eine lohnende Anschaffung, aber andererseits auch kein absolut überragender Titel, den man unbedingt haben müßte. (hl)




# Super Huey II

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 64 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 38 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 67 ★ | |

**C 64**
**Simulation**
**39 Mark (Kassette),**
**59 Mark (Diskette)**
**Hubschrauber-Simulation mit sechs Spezial-Missionen**

Das jüngste Produkt der Fortsetzungsspiel-Masche heißt »Super Huey II«. Sein Vorgänger hatte als preiswerter Flugsimulator einigen Erfolg gehabt, so daß eine Fortsetzung fast schon in der Luft lag. Der Nachfolger bietet sechs neue Missionen, an denen sich ein Pilot messen kann. Die Missionen im einzelnen:

Renegade: Ein Wahnsinniger hat den Hubschrauber aus Super Huey I geklaut und muß gestoppt werden, bevor er zu viel Schaden anrichtet.

Bush Fire: In Kalifornien ist ein Buschfeuer ausgebrochen und Sie müssen es löschen. Außerdem sind Menschen aus dem Feuer zu retten.

Gulf of Terror: Decken Sie terroristische Aktivitäten im Mittelmeer auf. Sie dürfen sich zwar gegen Angreifer verteidigen, aber keinesfalls einen Krieg provozieren.

Oil Blaze: Ein Öl-Bohrturm brennt! Hier müssen Sie ebenfalls löschen und Menschen retten; diese Aufgabe ist aber wesentlich schwerer als Bush Fire.

Bermuda Triangle: Im berühmten »Dreieck des Teufels« müssen Wetterbeobachtungen durchgeführt werden.

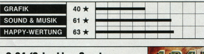
Artic Rescue: In einem Schneesturm am Nordpol sind einige Wissenschaftler verlorengegangen.

Jede Mission bietet ihre eigene Grafik und muß deswegen auch extra von Kassette oder Diskette geladen werden.

Gegenüber dem ersten Super Huey hat sich auf den ersten Blick keine Veränderung ergeben. Das Cockpit-Layout ist auch nahezu identisch. Allerdings wurde die Steuerung des Hubschraubers völlig neu entwickelt. Die Steuerung beschränkt sich nicht nur auf das bloße Lenken des Hubschraubers; je nach Mission sind Spezialfunktionen verfügbar, außerdem ist ein intelligenter Navigations-Computer an Bord. Schenken können hätte man sich im übrigen die kaum verständliche Sprachausgabe.

Super Huey II ist eine zwar nicht allzu realistische, aber dafür einfach zu spielende Simulation mit gutem Unterhaltungswert. Auch wer den ersten Huey nicht kennt, sollte sich den Nachfolger mal ansehen. (bs)

# 1942



| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 40 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 61 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 63 ★ | |

**C 64 (Schneider, Spectrum, C 16)**
**Action-Spiel**
**39 Mark (Kassette),**
**59 Mark (Diskette)**
**Automaten-Adaption**




An dieser Stelle besprechen wir ein regelrechtes Trend-Spiel. Es erfüllt nämlich alle Kriterien, die auf die Software-Mode der Winter-Saison 1986/87 zutreffen: »1942« ist zum einen ein Schießspiel und zum anderen die Umsetzung eines Spielhallen-Automaten. Dabei handelt es sich allerdings um einen schon etwas betagten Münzschlucker.

Entsprechend einfallslos ist die Handlung: Sie steuern ein Flugzeug über den Bildschirm, das sich während des 2. Weltkriegs durch gut zwei Dutzend Level von Flugzeugträger zu Flugzeugträger kämpfen muß. Bei den Flügen über den Ozean greifen feindliche Flieger in allen möglichen Größen an und setzen unserem Brummer hart zu. Doch da gibt es noch den befreienden Druck auf den Feuerknopf, durch den man den Schurken eine Maschinengewehr-Salve vor die Propeller donnert.

Durch das Überfliegen von Symbolen kann man sich bessere Waffen zulegen. Die MG-Salven werden breiter gefächert oder man erhält sogar zwei Begleit-Flugzeuge, durch die sich die Feuerkraft gar verdreifacht. Durch Druck auf die Leertaste legt der Flieger einen perfekten Looping hin, um einem Gegner kurzfristig auszuweichen.

Die Abwechslung hält sich doch sehr in Grenzen. Man bekämpft stets die gleichen feindlichen Sprites, die lediglich ihre Anflug-Formationen ändern. Die Grafik sorgt dabei höchstens für Stirnrunzeln. Die Flugzeuge, die über einen eintönigen Hintergrund rauschen, sehen recht ärmlich aus. Die musikalische Seite bietet überdurchschnittliche Hausmannskost: Ein nettes Liedchen und die übliche »Takka-Takka-Päng-Sprotz!«-Geräuschkulisse während des Spiels.

1942 hat durchaus einen gewissen Spielreiz. Obwohl das Programm auf den ersten Blick recht schlimm aussieht, kann es eine Weile am Joystick fesseln. Auf der anderen Seite gibt es wesentlich bessere Schießspiele wie zum Beispiel »Uridium«. Als Billigspiel wäre 1942 ein Volltreffer, aber für 40 Mark darf man doch etwas mehr Originalität erwarten. (hl)

SPITZE SACH ICH!

Nee, ja, wieso? Kennste nich?
Werner in disk! Was Du brauchst?
Jaaa, Nervenkostüm, Hang zum Glücksspiel, Freunde (guute), Würfelbecher + natürlich, Kamillentee, Flens, Honich, kleines Moderratt (zum Simulieren), zuverlässigen Verkehrsfunk (Werner sacht, gib's nich), nee, ja un dann geht's los!

Lot Di man ni griepen!! Sacht Werner. Kommt dann der Gesamtkatalog. Aber Hallo!

Name ____________________

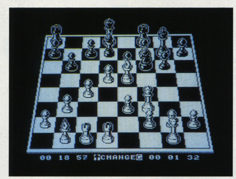
Straße ____________________

PLZ __________ Ort __________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.




Happy 1.87




# Psi Chess

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 80 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 7 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 68 ★ | |




**Spectrum (Schneider)**
**Schachspiel**
**39 Mark (Kassette)**
**Viele Funktionen und aufwendige Grafik**

Psi Chess« ist das neueste Schach-Programm für den Spectrum, das demnächst auch für den Schneider erscheinen soll. Hier hat man besonders viel Wert auf gute Aufmachung gelegt. Das beginnt mit dem netten Titelbild, bei dem ein Zähler mitläuft, der verrät, wie lange noch geladen wird. In der Zwischenzeit kann man sich schon einmal in die ausführliche englische Anleitung vertiefen.

Bei der Grafik hat man die Wahl zwischen der üblichen 2D-Draufsicht auf das Brett und einer ausgezeichneten 3D-Darstellung. Für den dreidimensionalen Modus existieren zwei verschiedene Figurensätze, von denen der erste eher zweckmäßig und der zweite hervorragend detailliert ausgearbeitet ist. Es macht wirklich Freude mit ihm zu spielen, obwohl hinter den breiten Figuren manchmal ein Gegner verschwindet, der dann heimtückisch zuschlägt. Wenn man das verhindern möchte, kann man das Brett auch drehen und aus einem anderen Winkel betrachten. Aber selbst mit einem guten Monitor hat man Mühe, die verschnörkelten Figuren auseinanderzuhalten.

Psi Chess besitzt eine Fülle von Funktionen, die in der Anleitung ausführlich erklärt werden. In drei verschiedenen Eingabemodi stellt der Benutzer durch die verschiedensten Tastenkombinationen Parameter ein, wobei oft zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Das Programm löst auch Matt-Aufgaben und eine Schachuhr überwacht die Zeit. Über die fünf Tastenkombinationen, die man drücken muß, um ein neues Spiel zu beginnen, ärgert man sich trotzdem.

Hätte man dieselbe Arbeit wie in die Grafik in die Spielstärke investiert, wäre ein hervorragendes Programm herausgekommen. So spielt Psi Chess aber erst bei längerer Bedenkzeit relativ gut und weist selbst dann noch im Endspiel eklatante Mängel auf. Seine Fähigkeiten sind aber für die meisten Hobbyspieler, die manchmal eine Partie Schach spielen möchten, absolut ausreichend. Bei der Bedienungsfreundlichkeit hätte man sich angesichts der Fülle der Funktionen mehr Mühe geben können. (gn)

# Highlander

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 38 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 79 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 25 ★ | |

**C 64 (Schneider, Spectrum)**
**Kampfsportspiel**
**39 Mark (Kassette),**
**59 Mark (Diskette)**
**Spiel zum gleichnamigen Film**







Die Trends, die sich auf der PCW-Show in London andeuteten, haben uns eingeholt: Spiele zu Kino-Filmen gehören zu den Favoriten des Jahrgangs 1987.

»Highlander« lief bereits vor einiger Zeit in den deutschen Kinos. Der Film ist ein etwas obskurer Fantasy-Abenteuer-Streifen, in dem Christopher Lambert einen schottischen Krieger des Mittelalters spielt. Doch er ist kein Kiltträger wie viele andere — er gehört einem Geschlecht an, das aus nicht näher erläuterten Gründen unsterblich ist. Der gute Christopher kann nur von einem ebenfalls unsterblichen Kollegen im Schwertkampf getötet werden.

Alle Befürchtungen, die wir angesichts des nahenden Computerspiels hatten, haben sich bewahrheitet. Die Programmierer haben sich lediglich auf die Schwert-Duelle gestürzt und ein hoffnungslos veraltetes Kampfsportspiel geschrieben.

Der Untertitel des Films lautet »Es kann nur einen geben«. Das hat die Softwarefirma aber nicht daran gehindert, gleich drei Highlander-Spiele auf den Datenträger zu packen, die separat geladen werden. Es handelt sich aber immer um das gleiche Spielprinzip; lediglich Gegner und Hintergrundgrafik ändern sich etwas. Die Hintergrund-Bilder sind Dutzendware und die Kämpfer-Sprites zwar recht groß und bunt, aber plump animiert und grob gerastert.

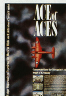
Martin Galway hat eine ausgezeichnete Version des Queen-Hits »It's a kind of Magic« beigesteuert, der auch im Film zu hören ist. Dafür beschränken sich die Soundeffekte während des Spiels auf ein Säbelklappern.

Der Film Highlander hat mir recht gut gefallen. Die Handlung ist zwar nicht sonderlich geistreich, aber ausgesprochen unterhaltsam. Das Computerspiel Highlander ist weder geistreich noch unterhaltsam. Außer dem großen Namen und der Musik hat es herzlich wenig zu bieten. Wer unbedingt ein Kampfsportspiel sucht, ist mit vielen Programmen besser bedient als mit dieser Film-Umsetzung. Der Software-Highlander ist leider ein ausgesprochener Flachländler. (hl)



# Ace of Aces

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 82 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 70 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 77 ★ | |




**C 64**
**Actionspiel**
**39 Mark (Kassette),**
**59 Mark (Diskette)**
**Schießlastiges Flugvergnügen**

Sowohl Flugsimulatoren als auch Actionspiele erfreuen sich derzeit hoher Beliebtheit. Was macht das kluge Softwarehaus also? Es mischt diese beiden Genres und würzt das Ganze mit Edel-Grafik und kriegerischer Handlung. Voilà, fertig ist der potentielle Hitlisten-Stürmer.

Nach diesem Rezept wurde »Ace of Aces« gestrickt, ein Ballerspiel, das wie eine Flugsimulation aussieht, aber recht wenig damit zu tun hat. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines englischen Bomber-Piloten, der im 2. Weltkrieg den Deutschen mal zeigen darf, was eine Harke ist.

Es gibt vier Spielteile, die man beliebig zu einer Mission kombinieren kann: Luftkampf gegen feindliche Kampfflieger und Raketen, die unterwegs nach London sind. Außerdem darf man auch Bomben sprechen lassen: Im Tiefflug muß man über Militär-Züge und U-Boote rauschen, um die tödliche Fracht abzuwerfen.

Die Aufmachung und grafische Präsentation läßt kaum Wünsche offen. Während des Fluges ziehen Wolkenbänke mit einem geschickten 3D-Effekt an der Maschine vorbei. Man kann auch einen Blick auf den linken und den rechten Flügel werfen, Radar, Kompaß sowie eine Landkarte beobachten und in den Bombenraum schalten. Die Sprites der Angreifer sind sehenswert und ein stetes Motorbrummen sorgt für authentischen Sound. Bei der getesteten Disketten-Version darf man sich sogar in einen Helden-High Score-Liste eintragen, die gespeichert wird.

Als grafisch starkes Ballerspiel macht Ace of Aces eine gute Figur, obwohl der Reiz der tollen Aufmachung ähnlich wie bei »Infiltrator« nach einer Weile etwas nachläßt. Und dann wäre da noch die unappetitliche Handlung, die mal wieder etwas Weltkriegs-Mief in die Wohnzimmer befördert. Wem solche moralischen Aspekte ziemlich egal sind und ein wirklich gut gemachtes Flieger-Schießspiel sucht, wird von Ace of Aces entzückt sein. Da nachgeladen wird, ist die Kassetten-Version nur mit guten Nerven zu genießen.

(hl)

# Moonmist

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 0 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 0 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 84 ★ | |




**C 64 (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, Macintosh, MS-DOS)**
**Text-Adventure**
**80 bis 90 Mark (Diskette)**
**Stilvoller Software-Gruselkrimi**

```
driveway                    Time: 7:01 PM
between two pillars bars the way into
the courtyard.

Okay, what do you want to do now?
>get out of the car
You are on your own feet again.
(You are now in the driveway.)
You are by the front gate of Tresyllian
Castle. You can hear the ocean beating
urgently against the rocks far below.
In the moonlit gloom, you can make out
an ornament on the gate. It's a winged,
two-legged dragon called a wyvern,
which crests the Tresyllian family's
coat of arms.
The dragon appears in profile. The
moonlight glints on its lone visible
eye.
Your new little sports car is parked
here.

What next?
>touch the eye
```

Ihre Ankunft an der Küste von Cornwall ist wahrhaft unheimlich. Die Türme des einsamen Schloßes ragen düster in den Nachthimmel. Der Vollmond spendet geisterhaftes Licht, während Sie sich dem Türklopfer nähern. Doch was ist das? War da eben ein Schatten am Fenster oder nur eine Phantom-Figur des trügerischen Nebels?

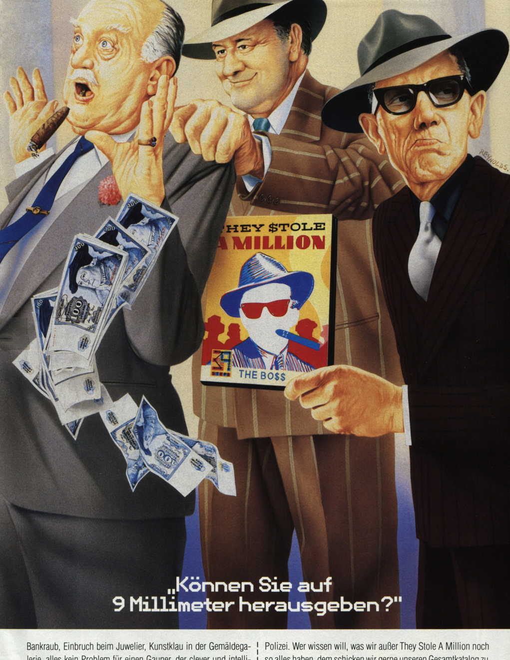
Aus dem Staub machen können Sie sich jedenfalls nicht, denn schließlich verkörpern Sie einen wackeren Detektiv, und eine alte Freundin (beziehungsweise ein alter Freund — das Programm ist flexibel) hat Sie um Hilfe gebeten. Im morschen Schloß Tresyllian von Lord Jack geht es nämlich nicht mit rechten Dingen zu. Ein waschechtes Gespenst sucht das Gemäuer heim und ungebetene Gäste wie Giftspinnen geben sich ein Stelldichein. Außerdem munkelt man, daß irgendwo im Schloß ein Schatz verborgen ist.

Das neue Infocom-Textadventure »Moonmist« verbreitet solche Gänsehaut-Stimmung und gibt sich dabei besonders Einsteiger-freundlich. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch, aber die Freunde von kniffligen Puzzles kommen trotzdem nicht zu kurz. Es gibt sogar sechs Varianten und bei jeder ist der Schatz an einem anderen Ort versteckt. Indem man zu Beginn eine von sechs Farben wählt, entscheidet man sich für eine der sechs Szenarien.

Moonmist verbreitet angenehme gotische Grusel-Atmosphäre und bietet neben dem gewohnt guten Parser ein paar neckische Packungsbeilagen. Neben einem Moonmist-Logo, das man auf ein T-Shirt bügeln kann, findet man zwei Briefe, einen Besucher-Plan des Schlosses und das aufschlußreiche Magazin »Legendäre Geister von Cornwall«.

Die C 64-Version leidet unter den nervtötend langsamen Disketten-Zugriffen. Davon einmal abgesehen kann man Moonmist allen Adventure-Fans mit Englisch-Kenntnissen nur empfehlen. Und wenn man das Spiel einmal gelöst hat, wagt man sich einfach an eine andere Variante heran — eine gute Idee, die bei Abenteuerspielen Schule machen sollte.

(hl)




Bankraub, Einbruch beim Juwelier, Kunstklau in der Gemäldegalerie, alles kein Problem für einen Gauner, der clever und intelligent ist, starke Nerven und einen Computeranschluß an die Datenbank für lohnende Objekte hat. Die sagt ihm, wo die Alarmanlage und die anderen Fallen sind und wie er sie umgeht, damit sein größter Coup gelingt. Aber bitte fehlerfrei, sonst lacht die Polizei. Wer wissen will, was wir außer They Stole A Million noch so alles haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name __________

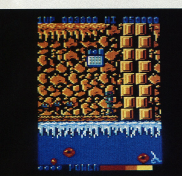
Straße __________

PLZ _____ Ort __________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.



# Galvan

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 39 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 52 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 35 ★ | |

**Schneider (C 64, Spectrum)**
**Actionspiel**
**39 Mark (Kassette),**
**59 Mark (Diskette)**
**Spielhallen-Umsetzung**

Der in den letzten Monaten anhaltende Trend zur Spielhallen-Umsetzung nimmt langsam bedrohliche Ausmaße an: Auch unbekannte Automaten mit zweitklassigem Spielspaß werden umgesetzt, nur um die Worte »Coin-Op Classic« auf der Verpackung zu haben. »Galvan« gehört zu diesen Spielen.

Die Handlung ist schnell erzählt: Als letztes Mitglied der Kosmo-Polizei muß Galvan die unterirdischen Höhlen des Planeten Cynep ausräuchern und dort alle Gegner eliminieren. Die Höhle ist in mehrere Level aufgeteilt, die jeweils von einem großen Dämon bewacht werden. In der Höhle herumliegende Pyramiden verleihen beim Aufsammeln neue Waffen und neue Energie.

Dieses weder sehr originelle noch besonders packende Spielprinzip kann eigentlich nur noch durch fantastische Grafik und guten Sound gerettet werden, was dem Spielautomaten auch ziemlich gut gelingt. Die getesteten Versionen für den Schneider und den Spectrum versagen jedoch auch hier. Die Grafik der Schneider-Version ist sehr bunt — dies ist aber auch schon das einzige positive Merkmal. Bei all der Farbenvielfalt läßt sich leider nichts erkennen, Spielfigur und Gegner-Sprites sind im Pixel-Gewirr kaum auszumachen. Dazu gesellt sich ein abgehackt-ruckiges Scrolling, das bei diagonalen Bewegungen zu Augenschmerzen führt. Der besondere Gag: Nur ein Drittel des Bildschirms wird genutzt! Links und rechts des Spielfelds zieren breite schwarze Streifen den Monitor. Hier taten die Programmierer des Guten zuviel, als sie das Hochkant-Format des Spielautomaten-Monitors gleich mit umsetzten. Das Programm wird dadurch beinahe unspielbar, da man die von links und rechts kommenden Gegner erst sieht, wenn es fast schon zu spät ist.

Kurz nach Redaktionsschluß traf noch die C 64-Version ein, bei der einige der Mängel der Schneider-Version behoben wurden. Die grafische Ausführung, insbesondere die der Sprites, ist aber auch nur mäßig und der Spielspaß gering.

(bs)

# Airline

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 66 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 60 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 69 ★ | |

**Atari XL/XE (C 64)**
**Strategiespiel**
**39 Mark (Kassette),**
**59 Mark (Diskette)**
**Originelles Wirtschaftsspiel**







Computer-Gesellschaftsspiele liegen weiter im Trend: Nach »Robot Rascals« und »Trivial Pursuit« erscheint mit »Airline« ein neues deutsches Programm für zwei bis vier Spieler vor, das Strategie und etwas Glück verlangt.

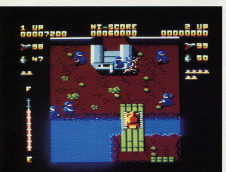
Das Ziel des Spiels ist es, eine Flugzeugfirma aufzubauen und 100 Bilanz-Punkte zu ergattern. Das schafft man aber nicht einfach dadurch, indem man möglichst viel Geld kassiert. Ihre Firma muß vielmehr solide geführt werden und die Kunden zufriedenstellen. Durch ständige Erweiterung des Flugnetzes und einen guten Service sammelt man mehr Bilanz-Punkte als durch schnelles Geldverdienen. Negativ wirkt sich dagegen das ständige Überziehen des Kontos aus.

Jeder Spieler hat pro Runde maximal zwei Minuten Zeit, um sich durch verschiedene Menüs zu tasten, was dank der guten Benutzerführung sehr leicht fällt. Vom Eintippen der Namen einmal abgesehen, kommt man mit dem Joystick gut über die Runden.

Von der Wahl der Flugrouten, Ticket-Preisen, Bordservice bis hin zu Personalfragen hat man völlig freie Hand. Wie im richtigen Leben kann das Schicksal auch in Form eines Fluglotsenstreiks oder eines Landeverbots zuschlagen. Und wenn Sie ein neues Flugzeug bestellen, müssen Sie natürlich mit langen Lieferzeiten rechnen. Verkauft ein Spieler ein Flugzeug, findet eine Versteigerung statt: Der Mitspieler, der am schnellsten schaltet, erhält den Zuschlag. Am Ende jeder Runde erscheint für jeden Fluglinien-Besitzer ein blitzsauberes Säulen-Diagramm, das Aufschluß über den Erfolg der letzten zwölf Monate gibt.

Airline schlägt in die Kerbe von Handelsspielen wie »Hanse« und »Hotel«, ist aber nicht so langweilig und wesentlich origineller. Es ist ein solide gemachtes Strategiespiel für die ganze Familie, das zwar nichts weltbewegend neues, aber anspruchsvollen Spielspaß mit deutschen Texten bietet. Garniert wird das Programm mit einer schwungvollen Titelmusik und einer schmucken Landkarten-Grafik mit zahlreichen Flughäfen.

(hl)




# Ikari Warriors

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK | 74 ★ | |
| SOUND & MUSIK | 67 ★ | |
| HAPPY-WERTUNG | 82 ★ | |

**TEST**

**Schneider (C 64, Spectrum)**
**Actionspiel**
**39 Mark (Kassette),**
**59 Mark (Diskette)**
**Simultan-Schießspiel nach Automaten-Vorbild**

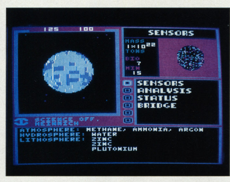
Rabatz unterm Weihnachtsbaum: Rechtzeitig zum Fest der Liebe gibt es ein neues Spiel der Hiebe. Ikari Warriors ist die gelungene Umsetzung eines knallharten Action-Spielautomaten, der eine neue Herausforderung für Fans von »Space Invasion«, »Rambo« & Co. bietet. Das Programm bietet eine spieltechnische Besonderheit: Zwei Spieler können gleichzeitig auf Punktejagd gehen.

Die Hintergrund-Geschichte ist leider ebenso unoriginell wie brutal: Zwei wackere Söldner kämpfen sich durch den Dschungel, wo es von feindlichen Soldaten und deren Depots nur so wimmelt. Im Teamwork schlägt man sich durch die Büsche und feuert auf alles, was in der Landschaft herumsteht und geht, wobei jeder Spieler sein eigenes Punktekonto hat.
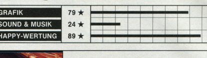
Man kann Schüsse abgeben und Granaten werfen, doch der Vorrat ist begrenzt. Durch das Zerstören von gegnerischen Depots entdeckt man Munitions-Kisten, die für Nachschub sorgen. Als besonderen Gag lassen sich Panzer besteigen, die friedlich im Unterholz parken. Das bringt mehr Feuerkraft und Robustheit.

Die getestete Schneider-Version ist technisch gut gemacht. Der Bildschirm wird etwas langsam, aber flüssig von oben nach unten gescrollt und die üppige Farbpalette des Computers wird gut genutzt. Von der anstehenden C 64-Version darf man sich grafisch noch einiges mehr versprechen, denn sie wird von John Twiddy programmiert, der auch die Commodore-Version von »Tau Ceti« schuf. Space Invasion-Fans werden von Ikari Warriors sehr angetan sein. Das Spiel bietet einige interessante Verbesserungen gegenüber dem Vorbild und dürfte Baller-Freunde vor allem im Simultan-Modus glänzend unterhalten. Leider fällt aber auch Ikari Warrior unangenehm durch die brutale Handlung auf. Aber es soll ja gar nicht mal so wenige Leute geben, die sich dadurch den Spielspaß nicht vermiesen lassen.

(hl)




# Starflight







**MS-DOS**
**Strategie-/Rollenspiel**
**zirka 100 Mark (Diskette)**
**Umfangreiche Weltraum-Erforschung**

Ein Jahrtausend nach dem Ende des interstellaren Krieges: Der Planet Erde existiert nur noch in Legenden und die Nachkommen der Menschen leben auf der Welt Arth, als im Jahr 4594 das Mineral Endurium wiederentdeckt wird. Mit Endurium als Treibstoff können Raumschiffe auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt werden. Eine neue kosmische Ära beginnt: Endurium-Raumschiffe brechen auf, um die Galaxis zu erforschen. Als Captain eines Schiffs ziehen auch Sie los, um Ruhm und Reichtum zu ernten.

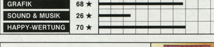
»Starflight« nennt sich die komplexe Mischung aus Strategie- und Rollenspiel, an der ein fünfköpfiges Programmierteam seit 1982 arbeitete! Der Aufwand hat sich aber gelohnt, denn spielerisch gehört Starflight zum Besten, was derzeit für Personal Computer erhältlich ist.

Als Raumschiff-Captain befehligen Sie eine sechs Mann starke Besatzung, die Sie sich aus verschiedenen galaktischen Völkern zusammenstellen können. Kaufen Sie nützliche Extras für Ihr Raumschiff. Erforschen Sie 270 Sonnensysteme mit 800 unterschiedlichen Planeten. Suchen Sie nach Rohstoffen, außerirdischen Lebensformen und Informationen. Nach der Analyse des Wissenschafts-Offiziers können Sie entscheiden, ob der Planet kolonisiert werden kann oder nicht. Selbst während des Flugs ist man vor Überraschungen in Form von fremden Raumschiffen nicht sicher.

Für PC-Verhältnisse bekommt man gute, teilweise animierte Grafik und sogar eine Art Titelmusik geboten. Am faszinierendsten ist aber das Spielprinzip, das einen Hauch von Space Opera in jeden biederen MS-DOS-Computer bringt. Die englische, ausgezeichnet geschriebene Anleitung sorgt zudem für etwas humorvolle Selbstironie.

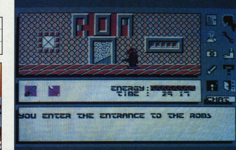
Starflight ist ein Leckerbissen für alle, die anspruchsvolle Spiele mögen, bei denen Abenteuer und Strategie nicht zu kurz kommen. Schade nur, daß keine Versionen für andere Computer vorliegen. Vielleicht erscheinen 1987 noch Umsetzungen — wünschenswert wäre es bei diesem ausgereiften, anspruchsvollen Spiel auf jeden Fall. (hl)

# Icon Jon




**Schneider**
**Action-Adventure**
**34 Mark (Kassette),**
**49 Mark (Diskette)**
**Revolutionäre Hardware-Sightseeing-Tour**




Wenn man einen Computer ausschaltet, gehen bekanntlich alle Programme verloren, die sich im Arbeitsspeicher befinden. Die meisten Programme sind auch brav und haben nichts dagegen, wenn der »Große Benutzer« den Ausschaltknopf betätigt und ihr Dasein beendet. Doch eines Tages taucht ein kratzbürstiges Programm namens »Icon Jon« auf, das gegen diesen Trott rebelliert. Es findet heraus, daß es noch 30 Minuten Zeit hat, bevor der Computer vom bösen Menschen ausgeschaltet wird. Icon Jon versucht nun innerhalb des Zeitlimits aus dem Computer zu entkommen.

Die Spielfigur, die man durch die Innereien des Computers steuert, kann allerlei Dinge treiben: Gegenstände einsammeln, miteinander kombinieren und verwenden, an Terminals herumpfuschen und ein Schwätzchen mit anderen Spielfiguren halten. Im Computer tummeln sich nämlich auch die Elektro-Wesen Andy Capacitor und Charlie Chiplin, deren Vertrauen man gewinnen muß. So plauscht man erst über belanglose Dinge wie das Wetter, um dann brisante Fragen über die Z80A-CPU, Schneider-Computer und Spiele-Tester (!) anzuschneiden.

Dank eines gewitzten Window-Menü-Systems, das an »Spellbound« erinnert, ist die Bedienung ein Vergnügen. Die hervorragende Spielidee wurde geschickt umgesetzt. Wenn das Zeitlimit abgelaufen ist und der Computer laut Story abgeschaltet wird, macht es auf dem Monitor »Wutsch!« und es erscheint die Einschaltmeldung des Computers. Es wurde aber kein echter Reset ausgelöst; auf Tastendruck kann man wieder weiterspielen.

Das Programm ist wohl das optimale Geschenk für Hardware-Freaks, die sonst bei Spielen nur die Nase rümpfen. Hier erhält man nämlich eine neue, anregende Innenansicht der Computer-Innereien präsentiert. Und wer mal wieder ein schönes (wenn auch relativ einfaches) Action-Adventure mit viel Spielwitz sucht, ist bei diesem Programm natürlich erst recht gut bedient.

(hl)

KINGSOFT

*präsentiert:*

# *Neue* Meisterwerke Deutscher Autoren

## ZYRON

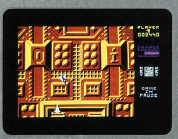
*von Henrik Wening*

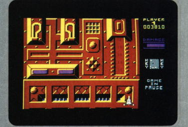
Nach seinen international erfolgreichen Programmen SPACE PILOT (Nr. 1 in England) und ZAGA präsentiert Henrik Wening hier sein neuestes Weltraumepos.

Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert.

Ihre Aufgabe ist es, das aus mehreren Schalen aufgebaute, intelligente System zu durchbrechen. Bei diesem packenden Actionprogramm mit butterweichem, schnellem Scrolling und hervorragend detailliertem Hintergrund sind zahlreiche Strategie-Elemente eingebaut, so daß Sie nicht nur genau zielen, sondern auch gut kombinieren müssen.

*Erhältlich auf Kassette/Diskette für C-64, C-128.*



# KINGSOFT
*präsentiert:*

## *Neue* Meisterwerke Deutscher Autoren

WINTER OLYMPIADE







### WINTER OLYMPIADE

*von Udo Gertz*

Das Spiel der Spiele für alle Besitzer eines C-116, C-16 oder Plus/4.

Ein tolles Sportfest für 1 bis 4 Mitspieler mit 6 Disziplinen, Eröffnungsfeier, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.

Mit diesem Programm hat Udo Gertz neue Maßstäbe gesetzt und wurde dafür soeben von der englischen Computerfachzeitschrift COMMODORE COMPUTING INTERNATIONAL mit 3 Oskars ausgezeichnet!

Und die HAPPY COMPUTER schrieb zu diesem Programm: „Was ein deutscher Programmierer da aus dem C16 herausgeholt hat, ist eine kleine Sensation. 'Winter Olympiade' ist sowohl grafisch als auch spielerisch ein Wunder. ... 'Winter Olympiade' ist nach unserer Meinung das beste C16-Spiel, das derzeit auf dem Markt ist."

*Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.*




SOMMER OLYMPIADE







### SOMMER OLYMPIADE

*von Udo Gertz*

Die Fortsetzung der sensationellen Winter Olympiade mit 6 mindestens genauso guten Disziplinen (u. a. Radfahren, Stabhochsprung, Turmspringen und Wildwasserkanu) und dem gleichen festlichen Rahmen (Eröffnungszeremonie, 1 bis 4 Mitspieler, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.) – ein Muß für alle Fans von wirklich guten Sportspielen!

*Erhältlich ab Januar '87 auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.*

# KINGSOFT
*präsentiert:*

## Neue Meisterwerke Deutscher Autoren

### SPACE PILOT

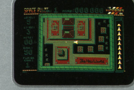
*Atari ST-Version von Michael Schmidt*

Langweilige Grafik-Adventures, Utilities und Anwenderprogramme für den ST gibt es schon genug – hier kommt endlich mal ein vernünftiges Actionspiel mit starker, in allen Richtungen scrollender Hintergrundgrafik und hervorragend animierten Softsprites.

In diesem komplexen Weltraumknaller werden schnelle Reaktion und hohe Zielgenauigkeit verlangt.

*Erhältlich für Atari ST mit 512K + Roms oder 1 M sowie Farbmonitor.*

SPACE PILOT





### QUIWI

*von Inge Kuck, Jürgen Kuck, Birgit Menzenbach & Fritz Schäfer*
*(Atari-Version: Stephan Baucke, ST-Version: Oliver Joppich, Amiga-Version: Andreas Arens, IBM-Version: Klaus Lorenz, Schneider-Version: Andreas Rost)*

Das erste Computerspiel für die ganze Familie ist da! Vorbei sind die einsamen Stunden am Monitor – jetzt können alle mitspielen, jung und alt. Bis zu 8 Mitspieler – rund 4000 Fragen aus 6 Wissensgebieten – original deutsche Fragen (keine Übersetzung) – lernen Sie spielerisch dazu – schöne Grafik und Musik.

Vorgestellt und empfohlen im Fernsehen vom ORF in der Sendung „Computerkurs" und hochgelobt in vielen Zeitungsberichten:

„. . . welches von der Originalität der Fragen lebt und als Partyspiel hitverdächtig ist!" (SOURCE)

„Fazit: ein sehr gutes Computer-Gesellschaftsspiel mit Zukunft." (HAPPY COMPUTER)

"Genau das Richtige für Parties, die im Smalltalk zu versanden drohen." (HC)

„Sogar die zehnte Revancherunde macht noch Spaß, den 4000 Fragen machen Wiederholungen selten. QUIWI ist ein amüsantes Quizspiel für Feste und Familienfeiern." (RUN)

„Ein reizvolles Ratespiel" (PM COMPUTERHEFT)

„QUIWI hingegen ist ein wirklich spaßiges wie unterhaltsames und lehrreiches Programm, wenn man mir diese Wiederholung von vorher verzeihen mag. Empfehlenswert! . . .
Spielwert: 10 Punkte (von 10 möglichen)" (ASM)

„Ein abwechslungsreiches Spiel für die ganze Familie." (CHIP)

*Erhältlich auf Kassette für C-16 (+64K), Plus/4, C-64, C-128 und auf Diskette für Atari XL/XE/ST, Commodore Plus4/64/128/ Amiga, IBM PC & Kompatible, Schneider CPC & Joyce.*

QUIWI



# KINGSOFT

*präsentiert:*

## *Neue* Meisterwerke Deutscher Autoren

**BRIDGEHEAD** *von Jörg Dierks*

Der bekannte Legionär ist wieder da: diesmal soll er auf feindlichem Gebiet einen Brückenkopf errichten.
Horizontal in beide Richtungen scrollende Spitzen-Grafik mit vielen verschiedenen Bildern.

*Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.*



**KARATE KING** *von Jörg Dierks*

Das endgültige Karatespiel für Ihren Plus/4 mit ausgezeichneter Animation durch neuentwickelte Multicolor-Softsprites, die flimmerfreie und schnelle Action garantieren ohne störende Farbüberschneidungen. Mehrere verschiedene Hintergrundgrafiken sorgen für fernöstliche Stimmung.
Für 1 oder 2 Spieler.

*Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 16 (+64K), Plus/4.*

Damit Sie sehen, daß wir außer Spielen auch was von „ernsthafter" Software verstehen, hier einige Beispiele:

**BUSINESS BASIC** *von Andreas Arens & Michael Meiszl*
Das „unmögliche" Modul für den C-64: 61183 Bytes frei für BASIC-Programme und -Variablen sowie über 50 neue BASIC-Befehle! ◆ *Erhältlich als Modul für C-64*

**MICRO DATEI** *von Jürgen Kuck*
Universelles Dateiprogramm für beliebige Daten (z. B. Adressen, Schallplatten, Videos, usw.) Leistungsmerkmale: Freier Aufbau der Eingabemaske auf dem gesamten Bildschirm, Eingeben und Ändern von Datensätzen, Sortieren nach beliebigen Kriterien, sehr komfortable Ausdruckmöglichkeiten (z. B. selektiert, mit oder ohne Maske, auf Adreßetiketten), Suchen von beliebigen Ausdrücken, 4 Funktionstasten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern), usw.
◆ *Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.*

**MICRO KALK** *von Fritz Schäfer*
Mit diesem Tabellenkalkulationsprogramm können Sie alle Berechnungen durchführen, die tagtäglich anfallen, z. B. Führung einer Haushaltskasse, Einkauf-/Verkauf-Erlös, usw. Leistungsmerkmale: Vielfältige mathematische Funktionen (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Summe, Durchschnitt, Minimum, Maximum), Einfügen/Löschen von Spalten/Zeilen, Ausdruck des Arbeitsblattes (ganz oder teilweise), Kopieren von Formeln und Werten in andere Zellen, 4 Funktionstasten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern), usw. ◆ *Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4*

**MICRO TEXT** *von Fritz Schäfer*
Leistungsfähiges und einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm mit vielen Profi-Funktionen. Leistungsmerkmale: Texte werden mit integriertem Turbo-Tape auf Kassette abgespeichert, Flattersatz (linksbündig), Blocksatz (rechtsbündig), Zentrieren, Suchen und Ersetzen, halbautomatische Wort-Trennung, 4 Funktionstasten können frei mit beliebigen Texten belegt werden (dadurch schnelle Eingabe von häufig vorkommenden Wörtern) usw. Der Textspeicher umfaßt auch mit 16K bereits 6000 Zeichen (mehr als eine DIN A4 Seite).
◆ *Erhältlich auf Kassette/Diskette für Commodore 116, 16, Plus/4.*

**TURBO PLUS** *von Andreas Arens*
Mit diesem Modul wird Ihr C-16 bzw. Plus/4 um zahlreiche neue Funktionen erweitert, u. a.: fest eingebautes Turbo Tape (8mal schneller laden & speichern von Kassette), daß Programme bis zu 60/K abspeichern kann – zahlreiche neue BASIC-Befehle wie OLD, DUMP, WINDOW, MERGE, usw. – ein BASIC-Listing kann mit den Cursor-Tasten vor- und rückwärts gescrollt werden. Als besonderer Clou erlaubt es TURBO PLUS Besitzern eines Plus/4, die eingebaute Software auch mit Kassette zu benutzen! ◆ *Erhältlich als Steckmodul für C-116, C-16 und Plus/4.*

Sie erhalten die Spiele in den Fachabteilungen von Horten, KAUFHOF, Quelle International, KARSTADT sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.
Vertrieb: **RUSHWARE** und **MICRO HÄNDLER**, in Österreich: **KARASOFT**

**ACHTUNG!** Wir suchen ständig Programmierer für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben.
Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

**KINGSOFT**
Spitzensoftware
Made in Germany
Seit 1983

F. Schäfer, Schnackebusch 4,
D-5106 Roetgen, Telefon (0 24 08) 51 19

# Wild Bill Stealey – zwischen Pentagon und Softwarehaus

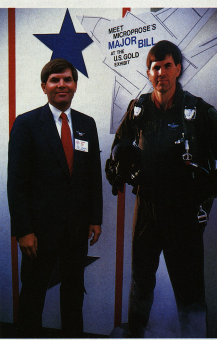
**Eine der schillerndsten Persönlichkeiten der Software-Branche ist John William Stealey, Boß von Microprose und zugleich militärischer Berater im Pentagon, dem amerikanischen Verteidigungsmininsterium.**

Als wir Anfang November die letzten Artikel für diese Ausgabe vorbereiteten, arbeiteten wir immer noch die vielen, interessanten Begegnungen von der PCW-Show im September auf. Unter den Prominenten, die wir dort trafen, befand sich eine Person, über die gerade in Deutschland kontroverse Meinungen vorherrschen. John William »Wild Bill« Stealey ist Boß des amerikanischen Softwarehauses Microprose, das sich hauptsächlich mit militärischen Simulationen beschäftigt. In den Anzeigen von Microprose posiert Bill gerne als »Major Bill«, um Reklame für seine Simulationen zu machen. Das ist auch kein Werbegag, denn Bill ist oder viel mehr war aktiver Major der US-Airforce. Aber darüber kann er uns am besten selbst erzählen.

Wir, das sind die Happy-Redakteure Boris Schneider und Heinrich Lenhardt, trafen uns zu einem Gespräch mit Bill Stealey und dem Pressechef seiner Firma, Fred Schmidt, in einer Cafeteria am Rande der PCW-Show.

**Happy:** Bill, du warst angeblich ein echter Airforce-Major. Stimmt das?

**Bill:** Ich bin immer noch ein US-Airforce-Reserve-Major. Ich habe 1970 auf der Airforce-Akademie abgeschlossen und war 15 Jahre lang im aktiven Wehrdienst. Damals flog ich ein Flugzeug namens C5-Galaxy, ein wundervolles und riesiges Gerät. Leider kann man dieses Flugzeug nicht auf dem Kopf fliegen, und das ist eigentlich eine Sache, die ich sehr gerne mache. Nach etwa sechs Jahren bekam ich dann die Chance, mit der Pennsylvania International Guard zu fliegen. Dort hatte ich den Job eines »FAC«, eines Fore Air Controller. Mit kleinen Flugzeugen, Cessna 02 Skymaster, flogen wir tiefer als 50 Meter über dem Erdboden und suchten nach feindlichen Zielen. Der Gag an diesen Flugzeugen ist, daß sie sehr billig sind. Sie sind wesentlich preiswerter als eine Luft-zu-Luft-Rakete, so daß der Feind normalerweise keine Raketen auf diese Flugzeuge abfeuert, weil das Verschwendung wäre. Ich wundere mich noch heute, wieviel Bomben ich auf den Übungsplatz in New Jersey abgeworfen habe, und es gibt dieses verdammte New Jersey immer noch.




**Gewiefter Geschäftsmann und Airforce-Major zugleich: Zweimal »Wild Bill Stealey«.**

Ab 1980 machte ich dann etwas ähnliches mit kleinen Jets. Unser Job sah so aus: Wir flogen in Bodenhöhe, suchten nach Panzern, um diese unseren Kollegen mit den größeren Flugzeugen und Bombern zu zeigen. Dann zogen wir die Maschinen hoch, drehten eine Überkopf-Rolle, flogen mit der Nase nach unten auf die Ziele zu, schossen unsere Raketen ab und hauten dann so schnell wie möglich ab. Dann kamen die großen Bomber mit den Luft-zu-Boden-Raketen und räumten in der allgemeinen Verwirrung mit dem Rest der Ziele auf.

Das habe ich bis etwa März 1985 gemacht, dann bekam ich einen neuen Job angeboten. Man wußte, daß ich eine ganze Menge davon verstehe, wie der gesamte militärische Apparat funktioniert. Die höchste Institution in diesem Bereich ist die »Joint Chiefs of Staff«, deren Vorsitzender wiederum den höchsten militärischen Rang in den Vereinigten Staaten hat. Nun, diese Truppe nimmt sämtliche Kriegsplanung vor und man bot mir an, bei ihr mitzuarbeiten. Also arbeite ich jetzt als ein Airforce-Reserve-Major im Pentagon. Das ist eigentlich ein reiner Schreibtisch-Job und ich vermisse das Fliegen sehr.

**Happy:** Das hört sich ja alles sehr interessant an. Wie kannst du es eigentlich verbinden, gleichzeitig einen Job im Pentagon zu haben und zusätzlich noch ein großes Softwarehaus zu leiten?

**Bill:** Also in den Staaten gibt es jetzt ein neues Gesetz, so daß wir 28 Stunden am Tag und acht Tage in der Woche haben (Gelächter). Nein, Scherz beiseite. Ich mag alles, was ich tue. Andere Leute suchen Ausgleichs-Beschäftigungen für ihre Freizeit, weil sie ihre Arbeit nicht mögen. Ich arbeite aber nur an Sachen, die ich wirklich mag. Um genau zu sein, außer Pentagon und Microprose tue ich eigentlich gar nichts.

Ich bin in der Woche zwei Tage im Pentagon und in der Mittagspause rase ich in die nächste Telefonzelle, gebe Anweisungen an Microprose durch und höre mir an, was dort alles so läuft. Dann gehe ich pünktlich am Ende eines Arbeitstages aus dem Pentagon und rase zu meiner Firma. Das gefällt den Jungs im Pentagon gar nicht, denn die machen sich Sorgen, ob ich das nächste Mal überhaupt komme.

Jetzt, kurz vor Weihnachten, ist bei Microprose die härteste Zeit, denn wir wollen alle neuen Produkte rechtzeitig fertigbekommen. Also arbeiten wir recht lange, manchmal bis tief in die Nacht und auch am Wochenende. Vor einigen Wochen war ein großer amerikanischer Feiertag und es hätte ein langes Wochenende gegeben: Samstag, Sonntag und Montag. Trotzdem waren über die Hälfte der Microprose-Leute an allen drei Tagen im Büro. Niemand, erst recht nicht ich, zwingt sie dazu. Aber wir alle stehen so sehr hinter Microprose, daß wir auf viel Freizeit verzichten. Microprose ist nicht einfach ein Beruf, sondern eher eine Art Hobby oder gar Bestimmung.

**Fred:** Bill hat leicht reden. Er bringt uns sogar dazu, jeden Tag um 4 Uhr die Arbeit völlig nieder zu legen. Egal ob Anrufe kommen, Briefe zur Post müssen oder sonst eine Katastrophe auf dem Plan steht, um Punkt 4 setzen wir uns alle an die Computer und dann heißt es: »Major Bills

Airforce goes up, up and away«. Wir, also die gesamte Belegschaft, vom Programmierer bis zum Buchhalter, spielen täglich unsere Spiele.

**Happy:** Nun gibt es ja viele Leute, die die Programme von Microprose nicht mögen. Da wird Krieg simuliert, auf Flugzeuge und Schiffe geschossen, Menschen getötet. Was sagt Major Bill dazu?

**Bill:** Zu allererst einmal: Viele Action- und Spielhallenspiele sind wesentlich brutaler und gefährlicher als unsere Programme. Schaut Euch doch mal hier auf der (PCW-)Show um. Da gibt es Programme, bei denen du auf eine menschliche Figur schießt, die es dann in tausend Stücke zerlegt. Und gerade von diesem Schund wird bei Euch in Deutschland eine Menge verkauft, gebt Ihr mir Recht? Und meine Produkte sind total anders. Das schlimmste, was du bei einem Microprose-Spiel siehst, ist das Sinken eines Schiffes. Keine Menschen, keine Leichenteile, kein Blut. Mit meinen Simulationen bezwecke ich etwas völlig anderes als hirnlose und zweifelhafte Unterhaltung. Für unsere Programme brauchst du Intelligenz. Du kannst nicht einfach los ballern! Unsere Produkte verschaffen dir eine Art Erfahrung, du lernst etwas über diese Erfahrung, verschaffst dir einen Eindruck über Strategie, Taktik und die Tapferkeit der beteiligten Personen, über die Leute, die euer Land und mein Land bewachen und beschützen. Ich mache keinerlei Werbung für den Krieg. Ich mache Werbung für das Training, so daß wir niemals Krieg führen müssen.

**Happy:** Was du gerade gesagt hast, klingt alles sehr politisch. Ist Microprose auch ein politisches Softwarehaus?

**Bill:** Nein, Microprose ist kein politisches Software-Haus. Aber ich vertrete natürlich meine eigene, politische Ansicht. Die lautet: »The stronger you are, the less likely you ever have to prove it.« Je stärker du bist, desto unwahrscheinlicher ist es, daß du den anderen beweisen mußt, daß du stärker bist als sie. Laß mich das erklären: In eurem Wohnviertel gab es sicherlich einen ganz einfachen Jungen, auf dem alle rumgehackt haben, bis er eines Tages zurückschlug und den anderen zeigte, daß er nicht derjenige sein möchte, auf dem alle herumhacken. Und dann gab es da sicherlich den »freundlichen Riesen«, einen großen, starken Burschen, der aber ganz nett war. Auf dem hat keiner herumgehackt, denn jeder hatte ein wenig Angst vor ihm, obwohl er keiner Fliege was zu leide tat. Würde das ein mieser Kerl sein, dann würden sicherlich mal einige Leute was gegen ihn unternehmen. Aber solange der große kräftige Bursche niemanden etwas tut, wird auch ihm niemand etwas tun. Die beste Verteidigung ist ganz einfach, der stark aussehende, gut vorbereitete, aber sonst ganz nette Junge im Viertel zu sein.

Das ist die beste Verteidigung gegen jede Art von Konflikt in der Zukunft. Ich will auf keinen Fall Krieg. Nur Frieden ist das einzig Wahre. Kennt ihr den Spruch des strategischen Luft-Kommandos: »Peace is our Profession«, Frieden ist unser Beruf? Da lacht man vielleicht im ersten Moment drüber, es ist aber völlig wahr. Stell dir vor es gäbe Krieg. Wer würde als erster sterben? Wir, die Soldaten! Denk da mal eine Minute drüber nach. Ich liebe es, mit einem Jagdbomber über New Jersey Bomben abzuwerfen. Und weißt du, warum? New Jersey schießt



**Fröhliche Gesichter dank der nahenden Präsenz in Europa machen Bill Stealey und sein Mitarbeiter Fred Schmidt**

nicht zurück! Ich glaube einfach nicht an den Erfolg einer bewaffneten Konfrontation.

Solange wir vorbereitet und stark sind und genau wissen, was wir tun, wird die rote Armee niemals unsere Grenze überqueren. Das ist meine Politik und ich hoffe, daß sie in unseren Produkten erkennbar ist. Ich glaube daran, daß der beste Weg ist, um einer bewaffneten Konfrontation aus dem Weg zu gehen, stark genug zu sein, um die Konfrontation zu gewinnen.

**Happy:** Laß uns mal wieder auf eure Simulationen zurückkommen. 1986 habt ihr euch ja im wesentlichen auf drei neue Programme beschränkt: »Silent Service«, »Acrojet« und »Solo Flight II«. Bleibt ihr bei einem so geringen Ausstoß oder werdet ihr 1987 ein paar Produkte mehr veröffentlichen?

**Bill:** Um diese Frage zu beantworten, muß ich euch noch einmal erklären, wie Microprose entwickelt und programmiert. Ein britisches Softwarehaus bringt es fertig, bis zu 15 Titel im Monat auf den Markt zu schmeißen. Aber diese 15 Titel sind im wesentlichen ein und dasselbe. Da stecken keine neuen Ideen und keine neue Technik drin. Die unterscheiden sich nur in der Farbe der Sprites, der Titelmusik und in dem Film, den sie lizensiert haben, um einen bekannten Namen auf dem Cover zu haben. Für mich ist das klarer Betrug am Kunden. Microprose dagegen hat ganze 14 Programme veröffentlicht, seit wir vor vier Jahren angefangen haben. Denk da mal kurz drüber nach: 14 Titel bekommst du in England in einigen Tagen zusammen! Aber wir produzieren grundsätzlich hochqualitative Simulationen, mit denen du sehr lange spielen kannst.

Ich definiere den Wert eines Programms, indem ich den Preis des Programms durch die Anzahl der Stunden, die ich damit verbracht habe, dividiere. Nimm an, du gibst 10 Bucks (Dollars) für ein Arcade-Spiel aus, mit dem du einige Stunden spielst, oder 20 Bucks für eine Microprose-Simulation, die du vielleicht 100 Stunden spielst. Welches Programm war in der Stunde preiswerter? Ich gebe dir also einen Gegenwert für das Geld, mit dem du meine Software kaufst. Und dafür gibt es nur einen Weg: Neue Techniken.

Wir stecken in jedes Programm sehr viel Arbeit. Jedes Programm hat Ansätze von Künstlicher Intelligenz und ein völlig eigenständiges Spielprinzip. »Solo Fight II« zum Beispiel verwendet neue Techniken und ist um den Faktor 5 schneller als der erste »Solo Flight«. Wir haben »Silent Service«, und damit ist vorläufig Ende mit dem Thema U-Boot. Andere Firmen würden bei dem Erfolg mit Sicherheit »Silent Service II«, »Silent Service III«, ja sogar »Silent Service VIII« herausbringen, also achtmal ein und dasselbe Programm verkaufen.

In unsere neueste Simulation namens »Gunship« haben wir fünf Mannjahre Arbeit gesteckt, nur um die 3D-Grafik so schnell wie möglich zu machen. Zweieinhalb Programmierer haben über ein Jahr lang nichts anderes gemacht, als das eigentlich schon fertige Programm verfeinert, verbessert und noch etwas schneller gemacht. Und das ist nur die C 64-Version. Wir haben noch die ganze Arbeit für die Apple- und Atari- und Amiga- und was weiß ich was für Versionen vor uns. Kennt ihr eine europäische Firma, die mehr als ein Jahr Arbeit in ein Produkt steckt?

Wir haben nur Spitzenprogrammierer, alle mit hervorragenden Studien-Abschlüssen und mit vielen Jahren Erfahrung. Wir haben ein erstklassiges Entwicklungssystem, das von Spiel zu Spiel mit den Programmierern wächst und immer besser wird. Wir schauen bei einem Spiel immer auf die Technik, wollen den Kunden technisch das Beste bieten, was auf dem Markt erhältlich ist.

Andere Software-Häuser bieten dir den »Hit der Woche — Tätärätäää« (Bill imitiert eine Fanfare). Bei Microprose ist niemals »Hit of the Week-Time«. Wir setzen uns Ende November hin und planen die Produktpalette für die nächsten zwei Jahre und fangen heute an, die Programme zu entwickeln, die in zwei Jahren auf den Markt kommen werden.

Schau, für das Frühjahr nächsten Jahres habe ich zwei Top Secret-Produkte fertig. Solange die Produkte nicht veröffentlicht sind, sage ich keinem, was das für Programme sind. Denn sobald irgendjemand da unten (Bill meint die Stände der britischen Software-Firmen auf dem Messegelände) hört, was ich vorhabe, laufen die los, kaufen irgendeine Lizenz und schnappen mir das vor der Nase weg. Sie machen aus meiner Idee auf die Schnelle ein schlechtes Spiel. Und wenn ich dann mit meinem guten Spiel einige Monate später komme, dann will es keiner mehr haben, weil es schon zig Firmen gibt, die solche Spiele produziert haben. ▶

Wißt Ihr, wieviel Geld ich in »Gunship« gesteckt habe? Eine Million Dollar! Soll ich das noch einmal sagen? »One Million Bucks!« Und ich kann es mir nicht leisten, daß jemand mit etwas ähnlichem herauskommt, bevor ich mein Programm verkauft habe.

Soviel sage ich Euch zu den neuen Produkten: Es sind Arcade-Spiele, aber nicht so ein Kram wie der englische. Kein »Scroll left — Scroll right — Stand up — Sit down — Fight, Fight, Fight...«. Unsere Spiele haben eine andere Story als »Knall alles ab«. Bei mir heißt es: »Laß mich denken«. Es wird ein Taktikspiel, mit Arcade-artiger Grafik, aber eben mit sehr viel Taktik werden. 1987 gibt es zwei Produkte im Frühjahr und drei im Herbst.

Da wir jetzt auch mit einer Zentrale in London in Europa vertreten sind, werden wir auch noch europäischen Produkten suchen, die unter dem Microprose-Label erscheinen können. Aber das müssen verdammt gute Programme sein, die sich länger als drei Wochen verkaufen.

Wenn jemand hunderttausend Programme verkauft, dann ist er zufrieden. Ich nicht. Mein Gott, da draußen gibt es mehrere Millionen Computer und da finde ich hunderttausend verkaufte Programme stinklangweilig. Wieviel ist ein wirklich guter Marktanteil? 10 Prozent?

**Happy:** Bill, übersiehst du hier nicht das große Problem der Raubkopierer und Software-Piraten?

**Bill:** Schau mal, ich verstehe dieses Piraten-Problem nicht. Stell dir vor, so ein Raubkopierer wäre ein Kaufmann und ich nehme mir eine Tüte Milch mit, ohne dafür zu bezahlen. Da versteht der Knabe auf einmal keinen Spaß mehr. Warum denken die Leute, daß Software-Klau etwas anderes ist als beispielsweise Ladendiebstahl? Wir bieten ihnen doch wirklich was fürs Geld, wenn sie die Produkte kaufen, und nehmen sie sicherlich nicht aus. Ich gebe einer Menge Leute Arbeit, indem ich sie Programme für mich schreiben lasse. Raubkopierer dagegen bestehlen mich. Die gehören dafür ins Gefängnis wie jeder andere Dieb. Sie sind Halunken. Laßt sie das bitte ganz genau wissen. Und ich hoffe, daß die sich jetzt ganz mies fühlen, denn diese Leute müssen doch irgendeine Form von Gewissen haben. Ich bin hier sehr ernst, diese Leute sind echte Gauner. Kopieren ist weder lustig, noch cool, es ist gegen das Gesetz und außerdem verlieren Programmierer deswegen den Job. Wenn ich den Kopierern irgendwie den Job wegnehmen würde, dann wären die die ersten vor Gericht oder der Regierung, die sagen würden: »Dieser Kerl hat mich um meinen Job gebracht«.

Wir verkaufen ja keine Programme für Kinder. Unsere Programme sind an junge und ältere Erwachsene gerichtet, die schon arbeiten oder bald auf Arbeitssuche gehen, und es sich auch leisten können, Programme zu kaufen. Und ich glaube, wenn irgendjemand meine Produkte gefallen und er mehr davon haben will, dann muß er mich auch unterstützen und meine Produkte kaufen und nicht kopieren. Schau, ich will nicht einen Superschlitten fahren oder eine Segeljacht oder eine Villa kaufen. Aber ich habe eine Firma zu führen und meine Mitarbeiter zu bezahlen und die Raubkopierer verhindern das.

## Ärger über Raubkopien

Ich kenne kaum Raubkopierer, aber es wäre wirklich mal mein Wunsch, alle in einem Raum zu haben und dann würde ich zu ihnen reden, von Mann zu Mann: »Wie kannst du dich dafür rechtfertigen, anderer Leute Programme gestohlen zu haben?« Wenn ich nicht genug Geld verdiene, dann kann ich keine neuen Programme mehr produzieren. Dann können die irgendwann ihren Computer als Türstopper verwenden, weil es keine neue Software mehr gibt! Die denken vielleicht, Raubkopieren sei komisch, aber in Wirklichkeit zerstören sie die Zukunft der gesamten Heimcomputer-Branche. Und dann kann sich Heinrich einen neuen Job suchen, dann kann sich Boris einen neuen Job suchen, dann kann sich Fred einen neuen Job suchen und ich kann meine Firma schließen und muß was Neues anfangen, wo nicht kopiert wird. Es ist wirklich Zeit für alle Software-Firmen, aufzustehen und den Kopierern ins Gesicht zu sagen: »Ihr seid Lügner, Betrüger und Diebe. You gotta go to Hell, Guys (Ihr sollt zur Hölle fahren, Jungs).«

**Fred:** (schmunzelnd) And Major Bill will be there, waiting for you (Und Major Bill wird auch da unten sein und auf euch warten).

**Happy:** Du hast ja gerade mit dem Thema Raubkopierer einiges angesprochen, was dir im Computergeschäft überhaupt nicht gefällt. Gibt es da noch andere Sachen, um die sich Major Bill Sorgen macht?

**Bill:** Die größte Gefahr für die ganze Industrie sehe ich in den vielen unprofessionellen Softwarehäusern, die jeden Schund auf den Markt schmeißen. All diese Firmen arbeiten augenblicklich nur auf den nächsten Monat hin und lassen einige Kids die Programme mal eben in Basic oder ein bißchen Assembler schreiben. Und so nehmen sie den Kunden aus. Das müssen wir stoppen. Wir müssen den Käufern einen echten Gegenwert fürs Geld geben. Der einzige Weg dazu ist, in Tools, in Software und in Menschen zu investieren und aus der Software ein faires Geschäft zu machen. Ich glaube, daß viele europäische Software-Firmen ihre Kunden gar nicht mögen. Das ist meine ehrliche Meinung, du darfst mich hier zitieren: »I don't think they like their customers.« Microprose mag jeden einzelnen Kunden. Wenn einer anruft, dann rede ich mit ihm persönlich, ich lese ihre Briefe und antworte, ich höre gerne ihre Ideen und Verbesserungsvorschläge und fachsimple ein wenig mit ihnen. Wenn du deine Kunden nur als Methode siehst, Geld zu verdienen, und ihnen jeden Schund, den dir irgendein Programmierer gibt, für teures Geld andrehst, dann werden deine Kunden bald sagen: »Time out Guys! Jungs, so geht's nicht weiter. Ihr gebt mir keine gute Ware mehr für mein Geld.« Ich glaube, daß sich sehr viele Firmen, die all diese Grundsätze nicht beachten, sehr sehr bald in großen Schwierigkeiten befinden werden.

Die Software-Firmen müssen sich jetzt in Technik üben. Sie müssen Investitionen in neuer Technik tätigen. Sie müssen erkennen, daß die Software-Branche ein hartes Geschäft ist. Sie müssen jetzt in die Produkte investieren, die es in zwei Jahren geben wird. All diese Firmen machen sich sonst selbst kaputt.

**Happy:** Hast du vielleicht noch einen speziellen Wunsch für die Software-Branche?

**Bill:** Ich würde mir eine offizielle »Computer Games Hall of Fame«, eine Ruhmes-Halle der Computerspiele wünschen. In der sollten dann die 15 oder 20 besten Computerspiele stehen. Und versteht mich nicht falsch: Die besten, nicht die meistverkauften. Da sollten dann Kriterien angelegt werden wie: Welche neuen Techniken bringt dieses Programm mit? Wie spielt es sich? Macht es auf lange Sicht Spaß? Wie ist die Grafik? Da wirst du dann Programme finden, die drei oder vier oder gar fünf Jahre alt sind, und die man heute noch spielt und sogar verkauft! Vom Hit-of-the-Week redet in sechs Monaten niemand mehr, von diesen Spielen wird man aber noch in zehn Jahren reden. Diese Liste kannst du dann jedem Computer-Neuling in die Hand drücken, und er kann sich daraus dann Programme heraussuchen, die ihm lange Zeit Spaß machen. Er bekommt dann echten Gegenwert für sein Geld. Und an jedem einzelnen Microprose-Produkt haben wir und werden wir weiterhin so lange herumfeilen, bis es wert ist, einen Platz in der Hall of Fame zu erhalten. Nur wenn wir glauben, daß ein neues Programm diesen Sprung schaffen könnte, wird es auch veröffentlicht.

**Happy:** Du bist ja nicht nur ein Software-Produzent, du bist ja auch sicherlich ein begeisterter Spieler. Was spielst du am liebsten in deiner Freizeit. Oder besser gesagt, welche fünf Spiele würde Major Bill mit auf eine einsame Insel nehmen?

**Bill:** Du hast recht, ich spiele eine ganze Menge. Jeden Abend spiele ich etwa zwei Stunden mit unseren neuesten Sachen, die gerade in der Entwicklung sind, und dann mindestens noch eine Stunde mit den Programmen von anderen Anbietern, um den Überblick über den Markt zu behalten. Aber auf die Schnelle fünf Spiele raussuchen...

## Einsame Insel

Mann, das ist eine schwere Aufgabe, sogar für Major Bill. Denn, Jungs, ich bin ein mieser Adventure-Spieler, ich wäre aber sehr gerne ein guter Adventure-Spieler. Diese Art von Spiel würde mir sicherlich Spaß machen. Ich würde da wahrscheinlich »Hitchhiker's Guide to the Galaxy« mitnehmen.

Ich bin ja der geborene Simulations-Experte. Trotzdem gebe ich mich mit zwei Simulationen zufrieden: Einmal »Silent Service« und dann unsere neue und beste Simulation: »Gunship«.

(Bill denkt einige Sekunden angestrengt nach) Darf ich wirklich nur Spiele mitnehmen? Ich würde gerne ein Zeichenprogramm mitnehmen, um kreativ arbeiten zu können.

**Happy:** Gut, das darfst du zusätzlich mitnehmen, da fehlen dann aber immer noch zwei Spiele.

**Bill:** Oh, das ist wirklich schwer.

**Happy:** Fred, du darfst ihm gerne helfen.

**Fred:** Nein, nein, er ist derjenige auf der einsamen Insel. Ich bin nur der draußen vor der Insel mit dem Motorboot.

**Bill:** Ich hab noch eins. Ich würde M.U.L.E. mitnehmen. Das ist eine der besten Wirtschafts-Simulationen. Und als letztes würde ich ein Kriegs-Strategie-Spiel nehmen. Da kann ich euch jetzt keinen genauen Titel sagen, da müßte ich mir erst noch mal ein paar Programme ansehen. Aber ich würde keines von unseren Programmen wählen, denn die habe ich so oft gespielt, daß ich immer gewinne.

**Happy:** Vielen Dank Bill, daß du uns die Fragen so offen beantwortet und mit deiner Meinung nicht hinter dem Berg gehalten hast.

(bs/hl)

RUSH WARE

Online with the trend.

Software für Monster-Fans

# Godzilla© lebt!

EPYX COMPUTER SOFTWARE

RUSH WARE Online with the trend.

Strategy Games for the Action-Game Player.

THE MOVIE MONSTER GAME™

Commodore C64

Deutsch/Englisch

Schlüpfen Sie in die Haut eines Monsters, und erleben Sie die Welt aus einer anderen Perspektive!

Ein Spiel mit 180 Spielvarianten. Sie wählen zwischen 6 Monstern, 6 Städten und 5 Aktionsmöglichkeiten.

Erhältlich für Commodore C64 (Diskette u. Kassette) mit ausführlicher deutscher und englischer Anleitung.







EPYX™ COMPUTER SOFTWARE

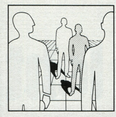
MOVIE MONSTER is a Trademark of Epyx, Inc., Sunnyvale CA.
© 1986 EPYX, Inc.




**RUSHWARE Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von**
**sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.**

Vertrieb: **RUSHWARE** · Mitvertrieb: Micro-Händler · Distribution in Österreich: Karasoft

**Vorsicht vor Grauimporten!** Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.




# Ein Stündchen mit Anita plauschen . . .

**Der Name Anita Sinclair hat nichts mit Sir Clive und seinem Spectrum zu tun — aber schon einiges mit dem Sinclair QL. Für diesen Computer erschien nämlich als erstes das vielgelobte Adventure »The Pawn«. Anita Sinclair gehört zur Programmierer-Truppe, die das Abenteuerspiel schrieb.**

Im Trubel der PCW-Show im Spätherbst 1986 trafen wir so manchen bekannten Programmierer. Einer der Glanzpunkte war aber eine Programmiererin: Wir entdeckten Anita Sinclair (23), die die Commodore-64-Version von »The Pawn« vorstellte. Anita ist Mitglied der »drei-Mann-und-eine-Frau-starken« Programmierertruppe namens Magnetic Scrolls, die sich seit knapp drei Jahren mit der Entwicklung von Adventures beschäftigt.

Gemeinsam ziehen wir drei ins Pressezentrum, in dem uns Anita bei einem heißen Kaffee viele Fragen beantwortet.

**Happy:** Anita, die erste Frage lautet natürlich, wie kommt eine Frau zum Programmieren? Das ist doch schon sehr ungewöhnlich.

**Anita:** Da habt ihr völlig unrecht! Programmiererinnen gibt es ebenso viele wie Programmierer, zumindest im professionellen Bereich, wo man in Sprachen wie Cobol programmiert. Da ist das Verhältnis in etwa 50 zu 50. Aber ich gebe zu, daß im Spielemarkt die Männer klar die Oberhand haben.

**Happy:** Der erste Punkt ging an dich. Also, wie kommt eine Frau dazu, Spiele zu programmieren?

**Anita:** Ich habe mich schon immer für technische Sachen interessiert. Das äußerte sich darin, daß ich niemals Puppen besaß. Ganz im Gegenteil, ich habe sogar mal das Auto von meinem Vater total auseinandergenommen. Und bevor jemand jetzt dumme Witze reißt: Ich hab' es auch wieder richtig zusammengebaut. Zum Glück haben meine Eltern meine technische Neigung rechtzeitig erkannt und mir die entsprechende Ausbildung ermöglicht.

**Happy:** Wie waren denn deine ersten Schritte mit Computern?

**Anita:** Nun, ich habe vor einigen Jahren einen Apple II in die Finger bekommen. Durch die Basic-Phase war ich schnell hindurch. Ein Schlüsselerlebnis für mich war, glaube ich, als ich es schaffte, in Assembler meinen Namen auf dem Bildschirm zu schreiben. Als nächstes schrieb ich dann ein Animations-Programm: Mein Name bewegte sich quer über den Schirm. Damals wußte ich sofort, daß ich noch längere Zeit mit Computern zu tun haben werde.

**Happy:** Wie fing nun alles mit Magnetic Scrolls an?

**Anita:** Magnetic Scrolls war eine Idee, die etwa vor dreieinhalb Jahren geboren wurde. Ihr müßt eines wissen: In der Zeit hatte ich einige Infocom-Adventures gespielt. Ich mag Infocom übrigens wirklich, sie haben einen tollen Stil in ihren Stories. Auf jeden Fall dachte ich mir, mit drei Programmier-Kollegen, daß wir auch so ein Adventure schaffen würden. Also haben wir uns die nötige Hardware besorgt und angefangen zu programmieren.

Die Hardware bestand damals aus einem Netzwerk von vier Apple-Computern, die an eine Festplatte (damals noch ein kaum erschwinglicher Luxus für diese Systeme) angeschlossen waren. Inzwischen arbeiten wir mit einem wesentlich größeren Netzwerk mit verschiedenen Computern. Wir haben unsere eigenen, selbstgeschriebenen Compiler und Assembler. Für



**Boris Schneider im Gespräch mit Anita Sinclair**

unsere Adventures haben wir eine eigene Programmiersprache entwickelt, in der sich Parser relativ einfach programmieren lassen. Da wir alle Tools zum Programmieren selbst entwickelten, stecken etwa zwölf Jahre Arbeit in The Pawn.

Eine kleine Story am Rande, die zeigt, wie wichtig es für uns war, mit unseren eigenen Programmier-Tools zu arbeiten: Als The Pawn mehr oder minder fertig war, ging es ans Debuggen, an die Fehlersuche also. Dazu gibt es ebenfalls ein Programm, einen Debugger, der ähnlich wie ein Maschinensprache-Monitor arbeitet. Unser Debugger sagte uns also laufend, daß wir an der und der Stelle einen Fehler hätten. Aber wie oft wir auch über diesem Code brüteten, wir konnten den Fehler nicht entdecken. Schließlich kam einer von uns darauf, daß der Debugger selbst einen Bug hat. Da wir den Debugger programmiert hatten, konnten wir diesen Fehler zum Glück bereinigen. Es läßt sich nie ausschließen, daß ein Programm einen Fehler hat, deswegen arbeiten wir mit Programmen, bei denen wir die Fehler selber korrigieren können.

**Happy:** So, wie sich das anhört, war es sicherlich nicht billig, The Pawn zu entwickeln. Ihr wußtet ja vor drei Jahren noch nicht, ob das Projekt Erfolg haben würde und hattet auch sicherlich noch keinen Vertrag in der Tasche. Wie habt ihr das finanziell bewältigt?

**Anita:** Zuallererst einmal standen wir vier völlig hinter der Idee von »The Pawn« und unserem Parser. Wir glaubten fest daran, daß dieses Programm ähnlichen Erfolg wie ein Infocom-Titel haben müßte, weil wir mindestens die gleiche Qualität erreichen wollten. Und wenn



**Anita führte auf der PCW mit Begeisterung »The Pawn« vor**

man so fest an eine Idee glaubt, dann schafft man es immer irgendwie, das nötige Geld herbeizuschaffen. Das Ganze wurde so etwa 18 Monate lang von meinem Ersparten finanziert. Aber ein wichtiger Punkt waren wohl unsere Mütter, die uns immer gut versorgt und »durchgefüttert« haben. Ohne sie wären wir wohl nicht so weit gekommen. Inzwischen verdienen wir ja etwas mit unseren Adventures, so daß die finanzielle Seite jetzt etwas sicherer steht.

**Happy:** The Pawn erschien ja zuerst für den Sinclair QL als reines Textadventure. Wie kamen die Bilder in die Atari ST-Version hinein?

**Anita:** The Pawn ist auch eigentlich immer ein Textadventure gewesen. Wir hatten die Atari-ST-Version fertiggestellt und gingen zu Rainbird, um einen Vertrag auszuhandeln. Da kam irgend jemand auf einmal mit der sehr dummen Idee, daraus ein Grafik-Adventure zu machen. Ich sagte nur zwei Worte, und diese sehr eindringlich: »Forget it!« (Vergiß es). Von diesem Zeitpunkt an wurden wir mit Samthandschuhen angepackt und man überredete uns, doch mal ein Bild von Geoff Quilley anzusehen. Das Bild war überwältigend. Wir dachten, laß es uns mal probieren, und sandten ihm Vorlagen für den Wald und den Palast-Garten. Er stellte die beiden Bilder fertig und die waren so gut, daß wir schlagartig unsere Meinung änderten. Die Bilder sind nicht in The Pawn drin, weil wir Bilder haben wollten, sondern weil die Bilder so gut sind, daß es geradezu dumm wäre, sie nicht zu bringen.

Eines unserer Hauptargumente gegen Bilder war der Speicherplatz-Verbrauch. Die meisten Grafik-Adventures haben sehr simple Bilder, die zur Handlung nichts beitragen und nur wertvollen Speicherplatz wegnehmen. Aber jetzt kommt wieder eine kleine Geschichte: Auf der Sommer-CES in Chicago stellte ich mal wieder The Pawn vor. Natürlich kamen auch ein paar Leute von Infocom an unseren Stand und wir hatten ein interessantes Gespräch, das sich auch um das Thema Grafik drehte. Am Ende konnte ich mich dann nicht zurückhalten und zog meinen Trumpf aus der Tasche: Eine Diskette mit Grafikbildern aus unserem zweiten Adventure, »The Guild of Thieves«. Ich lud ein Bild, das ein Zimmer mit seiner Einrichtung zeigte. Das Bild ist eines der besten und detailreichsten. Ich fragte die Infocom-Leute: Wie viele Wörter braucht ihr, um dieses Bild zu beschreiben? Die Antwort war: Um die 1500 Wörter. Dann rechnete ich ihnen vor, daß mit Hilfe unseres Grafikpackers das Bild wesentlich weniger Speicherplatz schluckt als 1500 Wörter Text in einem Info-com-Adventure.

**Happy:** Kannst du uns noch etwas mehr über »The Guild of Thieves« erzählen?

**Anita:** Über die Handlung werde ich nichts verraten. Da müßt ihr bis zum Frühjahr warten, wenn das Adventure erscheint. Aber ich erzähle euch gerne etwas über die Bilder. Wir hatten mit The Pawn gesehen, daß Bilder in Adventures so gut sein können, daß sich der Einsatz lohnt. Also stand fest, daß The Guild ebenfalls Bilder haben wird. Und diesmal sind die Bilder nochmals um Klassen besser als bei The Pawn! Die Bilder sind jetzt nicht nur schmückendes Beiwerk, sie erfüllen auch bestimmte Aufgaben im Spielverlauf. Wir haben deswegen die Texte für das Adventure nochmal umgeschrieben, nachdem wir die Bilder gesehen hatten.

**Happy:** Wie macht denn euer Maler seine Bilder? Hat er sein eigenes Malprogramm, arbeitet er mit einem Digitalisierer?

**Anita:** Digitalisierer lehnen wir alle konsequent ab. Die Qualität ist einfach zu mies! Ein Grafiker kann viel detailreicher arbeiten. Durch das Mischen von kontrastreichen Farben kann man den Effekt eines Bildes wesentlich erhöhen, und gerade das kann ein Digitizer nicht. Wir haben es einmal probiert und werden ab sofort die Finger davon lassen.

Damit Geoff mit seinen Bildern gut vorankommt, braucht er ein gutes Zeichenprogramm, das dachte ich zumindest. Also kaufte ich einige ein: »Degas«, »Deluxe Paint« und wie sie alle heißen. Über 1000 Mark gab ich für die Dinger aus. Dann ging ich zu Geoff und der meinte: Was soll ich damit? Ich brauche den ganzen Krempel nicht. Alle Bilder entstehen nämlich mit... »Neochrome«! Ich dachte zuerst, Geoff wäre verrückt und meinte: Schau mal, wie viele Funktionen Delux Paint hat! Dann nahm er die Maus und Neochrome und malte mir innerhalb von Sekunden alles, was ich wollte: Kreise, Rechtecke, kleine Bilder, sanfte Farbabstufungen. Geoff versteht wirklich etwas von der Malerei und braucht diese ganzen Funktionen nicht — er hat sozusagen alle Funktionen von Deluxe Paint in seiner rechten Hand.

**Happy:** Wie viele Leute sind jetzt bei Magnetic Scrolls beschäftigt?

**Anita:** Wir haben inzwischen

acht Programmierer, inklusive mir selbst. Die neuen Programmierer kümmern sich hauptsächlich um Umsetzungen der Spiele für andere Computer. Wir haben also einen C 64-Experten, einen Schneider-CPC-Experten und einen Atari-8-Bit-Experten. Für jede Version muß unsere Parser-Sprache neu implementiert werden. Die Grafiktreiber sind neu zu schreiben, die Bilder müssen neu gezeichnet werden. Bis auf die Amiga-Version, die die ST-Bilder verwendet, haben alle Versionen ihre eigenen Bilder, damit diese den Computer voll ausnutzen können. Bei der C 64-Version, die als erste 8-Bit-Version fertig wurde, haben wir eine Menge Programmier-Tricks benutzen müssen. So wird der Prozessor im 1541-Laufwerk als Co-Prozessor genutzt, um Texte zu entschlüsseln. Auch das Scrolling der Bilder ist mit vielen Software-Tricks verbunden. Der Aufwand hat sich aber gelohnt, denn unseren Messungen nach ist unser C 64-Parser wesentlich schneller als der von Infocom.

**Happy:** Noch eine Frage, die eure augenblickliche Arbeit betrifft. Es hieß mal, daß ihr eure Adventures in beliebige Sprachen übersetzen könntet, da euer Parser-System sehr flexibel sei. Was ist da jetzt genau dran? Kann man vielleicht schon bald deutsche Adventures von euch erwarten?

**Anita:** Wir waren vor einiger Zeit noch sehr optimistisch, was das Thema Übersetzungen anging. Aber als wir uns näher mit der deutschen Grammatik befaßt haben, fanden wir heraus, daß es mit unserem jetzigen Parser-System unmöglich ist, eine deutsche Version eines Adventures zu produzieren. Noch mehr Probleme gäbe es übrigens bei französischen Versionen. Aber wir arbeiten an dem Problem, indem wir einen neuen Parser entwickeln, der wirklich an viele verschiedene Sprachen angepaßt werden kann. Ein deutsches Adventure von uns sollte es in vielleicht zwei Jahren geben.

**Happy:** Du bist ja ziemlich aufgeschlossen dem ganzen Computer-Geschäft gegenüber. Aber sicherlich gibt es Dinge, die du in der Branche überhaupt nicht magst. Was gefällt dir in der Software-Industrie nicht?

**Anita**: Was ich überhaupt nicht mag, ist Hyping (Erklärung siehe Leserbriefseite) und Film-Spiele, die meist nichts mit dem Film zu tun haben.

Aber viel mehr Kopfzerbrechen bereiten uns Programmierern die neuen Computer wie der Atari ST und der Amiga. Die Entwicklungskosten für ein neues Programm auf einer 16-Bit-Maschine sind sehr hoch. Spiele wie Marble Madness oder Starglider brauchen nämlich viel Zeit, bis sie fertig sind. Viele Firmen können oder wollen sich aber diese Entwicklungskosten nicht leisten. Also setzen sie Spiele von 8-Bit-Computern auf 16-Bit-Computer um. Der Software-Käufer bekommt alte Ware vorgesetzt, die den Computer in keiner Weise ausnutzt. Die Software verkauft sich nicht so gut, die Firmen erhalten nicht genug Geld und produzieren weiterhin Low-Quality-Software. Diesen Teufelskreis muß man durchbrechen. Ich kenne eigentlich nur drei Programme, die es wert sind, auf dem Atari ST zu spielen: »Starglider«, »Time Bandits« und »The Pawn«. Der Rest der Programme, die ich bisher gesehen habe, ist für einen 16-Bit-Computer viel zu simpel und auf die schnelle programmiert.

**Happy:** Gehen wir noch ein bißchen auf eure Zukunft ein: Was wird Magnetic Scrolls in den nächsten Jahren machen, was wird Anita Sinclair machen?

**Anita:** Wir haben jetzt einen Vertrag mit Rainbird, der uns verpflichtet, sechs Adventures innerhalb der nächsten zwei Jahre zu programmieren. Im übrigen bezeichnet sich Magnetic Scrolls als Parser-Spezialist. Wir sind nicht nur auf Adventures fixiert. Um konkret zu werden: Wir haben Programme in Arbeit, die zwar einen Parser verwenden, aber keine Adventures sind. Mehr darf ich nicht sagen, aber diese Projekte sollten eigentlich hohe Wellen auf dem Unterhaltungs-Markt schlagen.

Zu Anita Sinclair: Ich glaube zwar nicht, daß ich in zwanzig Jahren immer noch an Parsern programmieren werde. Aber für die nähere Zukunft kann ich mir nichts anderes vorstellen.

**Happy:** Vielen Dank für deine ausführlichen Antworten.

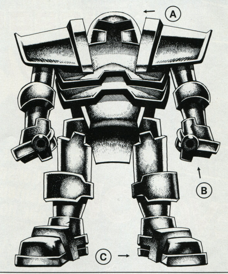
Zum Schluß gab uns Anita noch bekannt, welche Spiele sie auf eine einsame Insel mitnehmen würde, wenn sie fünf zur Auswahl hätte. Anita bestand aber unbedingt darauf, außer Konkurrenz noch eine Textverarbeitung für den Macintosh mitzunehmen, die wir ihr hiermit genehmigen. Die Programme sind im einzelnen (in Klammern die dazugehörige Hardware):

— Hack (Universitäts-Mainframe)
— Wizardry (MS-DOS)
— Zork-Trilogie (Typ egal)
— Castle Wolfenstein (Apple II)
— Elite (BBC)

Eine bunte Mischung also, bei der Anita einiges an Hardware zu schleppen hat. (bs/hl)

# Antiriad — Der Wettbewerb

**Kreativität ist gefragt: Wer erfindet die originellsten Teile für den neuen Antiriad-Anzug?**




**Gute Einfälle gesucht: Wir suchen die besten Ausrüstungs-Ideen für den Antiriad-Anzug, den Palace-Grafiker Dan Malone gezeichnet hat**

Im aktuellen Spiel von Palace Software dreht sich alles um den sagenhaften Antiriad-Anzug, mit dem der Krieger Tal den Reaktor der finsteren Außerirdischen lahmlegen kann (siehe Test in Ausgabe 12/86). Grafiker Dan Malone, der geistige Vater des Antiriad-Anzugs, hat uns eine prächtige Zeichnung geschickt, auf der drei Teile besonders markiert sind.

Wir wollen von Euch nun wissen, wie diese Teile heißen und wozu sie gut sein könnten. Schreibt einfach Eure Antworten auf die traditionelle Postkarte (ein Beispiel für eine Antwort: A = Atomgetriebener Eierbecher, B = Disketten-Knipser, C = Raubkopien-Zerstampfer).

Wer die originellsten Erklärungen findet, gewinnt den 1. Preis: Eine Original-Grafik von Dan Malone mit Widmung und Rahmen sowie drei Palace-Spiele als Zugabe. Außerdem winkt den zehn nächstbesten Einsendungen je ein Palace-Paket mit den drei Spielen »Hexenküche«, »Der Kürbis schlägt zurück« und »Antiriad«. Gebt deswegen auf Eurer Karte an, auf welchem Datenträger (Kassette oder Diskette) und für welchen Computer (C 64, Schneider oder Spectrum) Ihr die Spiele im Falle eines Gewinnes bekommen wollt.

Unsere Adresse:
Happy-Computer, Kennwort: Antiriad, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Der Einsendeschluß ist der 20. Januar 1987 und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

(hl)










Mission ELEVATOR

**"...sehr gut gelungenes Actionspiel mit Abenteuer-Touch und sehr hohem Spielwitz."**
(HAPPY COMPUTER 07/86)

Mission ELEVATOR ist lieferbar für:
COMMODORE und
SCHNEIDER
(Kassette, Diskette)

**MIT DEUTSCHER SPIELANLEITUNG!**

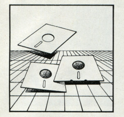
MICROPOOL Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Horten Horten Horten und Quelle International sowie in gutsortierten Computershops.

Mission ELEVATOR bestellen Sie bei Quelle unter der Kat.-Nr.
CPC-Kass 560·632-2
C64-Kass 560·813-8
C64-Disk 560·823-7




Vertrieb:
RUSH WARE
Online with the trend.

Mitvertrieb:
Microhändler GmbH



# SOFT-NEWS

## Zum Feste das Beste

Rechtzeitig für den Gabentisch haben diverse Softwarehäuser einen ganzen Schwung Compilations veröffentlicht. Compilations sind Sammlungen mit mehreren Spielen, die besonders günstig angeboten werden. In der Regel zahlt man für vier Programme den Preis von einem (Kassette 39 Mark, Diskette 49 bis 59 Mark).

Bei U.S. Gold hat man besonders tief in der Oldie-Kiste gewühlt und viele, zum Teil sehr attraktive Spiele-Sammlungen veröffentlicht. Für Commodore 64, Schneider, Spectrum, Atari XL/XE und MSX gibt es insgesamt 13 verschiedene Compilations! Alle Titel aufzuzählen, wäre zuviel. Deshalb picken wir für jeden Computer nur einen besonders heißen Tip heraus.

C 64: »Broderbund Blasters« mit »Karateka«, »Stealth«, »Choplifter« und »Spelunker«.
Schneider CPC: »Amstrad Academy« mit »Zorro«, »Bruce Lee«, »Dambusters« und »Bounty Bob«.
Atari XL/XE: »Shoot Em Up« mit »Super Zaxxon«, »Blue Max 2001«, »Dropzone« und »Fort Apocalypse«.
MSX: »Unbelievable! Ultimate« mit »Alien 8«, »Gunfright«, »Knight Lore« und »Nightshade«.

Beyond Software bietet für C 64 und Spectrum (nur Kassette, 29 Mark) mit »Best of Beyond« folgende vier Programme an: »Shadowfire«, »Enigma Force«, »Psi Warrior« und »Quake Minus One«.

Virgin steuert schließlich »Now Games 3« für C 64 und Schneider bei (Kassette 29 Mark, Diskette 39 Mark). Mit von der Partie sind »Nick Faldo plays the Open«, »Sorcery«, »Codename Mat II«, »Everyone's a Wally« und »View to a Kill«. Ausführliche Tests mehrerer Commodore-Compilations findet man übrigens in Ausgabe 1/87 unserer Schwesterzeitschrift 64'er. (hl)

Rushware, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2 (U.S. Gold)
Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh 1 (Best of Beyond und Now Games 3)

## Anleitung des Monats

Diesmal gewinnt die deutsche Anleitung des Fußballspiels »World Cup« unseren Preis für besonders originelle Übersetzungen. Ein Mitarbeiter des Horten Computer Center Essen war so freundlich, dieses Prachtstück vorzuschlagen. Leider hat er so unleserlich unterschrieben, daß wir seinen Namen nicht herausfinden konnten. Trotzdem schönen Dank! (hl)

Eine ist das WM Endspiel und die stimmung ist elektisch. Ihre Mannschaft ist erfolgueich durck die Qualifikationsspiele gekommen, und heute ist Ihre Chance, den berükmtesten Pokal zu gewinnen.
Sie spielen für Deutschland, Brasillin, England, oder ... eine der Aussenseiter Ihre Aufgabe ist, das Spiel und die WM zu gewinnen. Die Menge juvelt, wenn Ihre Mannschaft auf den feld kommt jetzt muß los! Sie kömmen sowohl gegen das Computer als auch gegen freunde spielen.

## Die Spiele-Hitparaden Dezember 1986

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt. Bei dieser Leser-Hitparade kann jeder alle vier Wochen mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender und Computer-Typ anzugeben. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendungen 22 Computerspiele verlost. Diesmal stiftete Ariolasoft Kassetten und Disketten mit »Marble Madness«. Die Gewinner sind:

Harald Albe, Hildesheim
Ulrich Arnold, Eschwege
Marcus Claus, Braunschweig
Carsten Deprer, Wolfenbüttel
Jochen Haag, Schwaikheim
Michael Haberkorn, Hamburg
Dietmar Hackl, Ismaning
Wolfgang Hauner, München
Thorsten Hupprich, Hohenöllen
Markus Karch, Offenbach
Kai Kilpert, Arnsberg
Stephan Kremer, Münchsmünster
Thomas Link, Kobern-Gondorf
Marco Marzinkouski, Recklinghausen
Sebastian Mork, CH-Zuoz
Andreas Nemitz, Hilden
Oliver Pape, Köln
Walter Schuh, Saarburg
Christoph Siegelin, Stuttgart
Dirk Springer, Bevern
C. Wallisch, München
Urs Wermeling, Ascheberg

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Shanghai« (Amiga-Version). (hl)

### TOP 10

**Deutschland (Leser-Hits)**
1. (1) **Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
2. (2) **Mission Elevator** (Eurogold)
3. (6) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
4. (5) **Winter Games** (Epyx)
5. (8) **Elite** (Firebird)
6. (3) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
7. (—) **Hexenküche II** (Palace)
8. (—) **Super Cycle** (Epyx)
9. (9) **Das Herz von Afrika** (Electronic Arts)
10. (7) **Silent Service** (Microprose/U.S. Gold)

### TOP 10

**Großbritannien**
1. (—) **Paperboy** (Elite Systems)
2. (7) **Trivial Pursuit** (Domark)
3. (—) **Light Force** (FTL)
4. (5) **Thrust** (Firebird)
5. (—) **Ninja Master** (Firebird)
6. (8) **Dan Dare** (Virgin)
7. (1) **Go for the Gold** (Americana/U.S. Gold)
8. (—) **1942** (Elite Systems)
9. (2) **Dragon's Lair** (Software Projects)
10. (—) **Olli and Lissa** (Firebird)

### TOP 10

**U.S.A.**
1. (3) **Leader Board** (Access)
2. (1) **Silent Service** (Microprose)
3. (6) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
4. (10) **Rock'n Wrestle** (Melbourne House/Mindscape)
5. (4) **Hardball** (Accolade)
6. (5) **Ultima IV** (Origin Systems)
7. (7) **Two-On-Two Basketball** (Gamestar/Activision)
8. (9) **Commando** (Elite Systems/Data East)
9. (—) **Mean 18** (Accolade)
10. (—) **World Championship Golf** (Gamestar/Activision)

### TOP 10

**Deutschland (Verkaufszahlen)**
1. (6) **Silent Service** (Microprose/U.S. Gold)
2. (—) **Werner** (Ariolasoft)
3. (4) **Winter Games** (Epyx)
4. (1) **Mission Elevator** (Eurogold)
5. (—) **Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
6. (—) **The Eidolon** (Lucasfilm/Activision)
7. (—) **180** (Mastertronic)
8. (—) **Dan Dare** (Virgin)
9. (—) **Las Vegas Video Poker** (Mastertronic)
10. (5) **Ninja** (Mastertronic)



# SOFT-NEWS

## Alternate Reality: Fortsetzung folgt

Die Fortsetzung des Rollenspiels Alternate Reality ist fast fertig. Das neue Programm trägt den Untertitel »The Dungeon« und ist ein »Stand-alone«-Spiel. Das bedeutet, daß man entgegen anders lautenden Gerüchten nicht den ersten Teil haben muß, um es zu spielen.

Die Programmierer haben anscheinend aus den Schönheitsfehlern des Vorgängers gelernt. The Dungeon soll wesentlich unkomplizierter sein und ohne die andauernden Diskettenwechsel auskommen, die beim ersten Alternate Reality doch schwer nervten.

Besagter erster Teil mit dem Untertitel »The City« ist jetzt auch für Atari ST, Apple II, Amiga und IBM-kompatible PCs für zirka 80 bis 90 Mark erhältlich. (hl)

Rushware, 4044 Kaarst 2

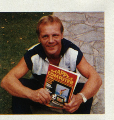


Ein erstes Bild von »Alternate Reality: The Dungeon«

## Einsame Insel

Quasi als Nachschlag zum Trip Hawkins-Interview der letzten Ausgabe präsentieren wir Euch heute die Lieblingsspiele des Präsidenten von Electronic Arts. Trip gab zu, daß sich seine Favoriten-Liste etwa alle sechs Monate teilweise ändert.

- The Bard's Tale
- M.U.L.E.
- Starflight
- Sportspiele generell, vor allem One-on-One und die neue Golf-Simulation von Electronic Arts. (hl)



## Happy-Leser-Galerie

Der heutige Gast in unserer Star-Galerie ist Ex-Judo-Weltmeister Brian Jacks. Er stand bereits für zwei Computerspiele Pate: »Brian Jacks Super Challenge« und die Judo-Simulation »Uchi Mata«. Bei erfahrenen Software-Sportlern darf da etwas Fachlektüre nicht fehlen. (Leslie B. Bunder/hl)

## Ein Stapel Gewinner

Rechtzeitig zu Beginn der kalten Jahreszeit schneit 20 Lesern die »Winter-Olympiade« ins Haus. Im Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Kingsoft wurden folgende Gewinner gezogen:

Ralf Becker, Rüthen
Carsten Benke, Berlin
Markus Deuter, Gladbeck



**Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:**

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone
Beach Head
Beach Head II
Blue Max
Desert Fox
Green Beret
Paratrooper
Raid over Moscow
Rambo II
River Raid
Seafox/Seawolf
Speed Racer
Stalag I
F 15 Strike Eagle
Tank Attack
Theatre Software

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

Michael Dieninghoff, Bad Rothenfelde
Jürgen Gärtner, Seligenstadt
Frank Görres, Leverkusen
Frank Gusik, Alsdorf
Oliver Haugoth, Marktheidenfeld
Christian Heuser, Frankenberg
Erwin Hollinger, Püttlingen
Rüdiger Klaassen, Emden
Tony Notos, NL-Tilburg
Daniel Nowara, Kamen-Methler
Reinhard Rausch, Timmendorfer Strand
Andre Reischl, Nachrodt-Wiblingen
Wolfgang Sander, Braunschweig
Sören Schwuchow, Berlin
Torben Soffa, Bad Salzuflen
Oliver Sperk, LU-Bad Mondorf
Marco Vollmer, Stuhr

Auch der World Cup Carnival-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit U.S. Gold ist beendet. Der Gewinner des CD-Players ist Jürgen Dotzauer aus St. Wendel. Die 25 U.S. Gold-Spiele und die 25 Happy-T-Shirts werden den Gewinnern in den nächsten Tagen direkt zugeschickt. (hl)

## Software-Spezialitäten (II)

In dieser Rubrik wollen wir Euch auf bemerkenswerte Kuriositäten der Software-Szene aufmerksam machen. Wer glaubt, eine Software-Spezialität zu kennen, soll sie bitte an uns schicken.

Unsere Merkwürdigkeit des Monats stammt diesmal aus den USA. Daß Musiker ganz gerne mal ein bißchen abkupfern und Hitparaden-Ohrwürmer kopieren, ist nichts Ungewöhnliches. Doch der Noten-Klau hat jetzt auch überraschend auf die Software-Branche übergegriffen. Die Titelmelodie des neuen Electronic Arts-Spiels »Robot Rascals« ist mit der Auftakt-Musik des Activision-Adventures »Tass Times in Tonetown« so gut wie identisch. Da hat wohl ein cleverer Bursche das gleiche Stück an zwei Software-Firmen verkauft. Nachzuhören bei den Commodore 64-Versionen der beiden Spiele. (hl)

## Neue Kurse für Leader Board

U.S. Gold bietet für seine Golf-Simulation Leader Board eine Ergänzungs-Diskette an, auf der vier neue Parcours mit jeweils 18 Löchern gespeichert sind. Dadurch wird das Programm selbst für hartgesottene Leader Board-Profis wieder zur Herausforderung, denn die neuen Strecken sind recht knifflig ausgefallen.

Die sogenannte »Tournament Disk« ist für C 64 und Atari ST erhältlich und kostet 25 bis 35 Mark. Für eifrige Leader Board-Spieler auf jeden Fall empfehlenswert. (hl)

U.S. Gold Computerspiele, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2




**Armdrücken ist eine von acht »Western Games«-Disziplinen**

## Wildwest-Spiele

Das neueste Projekt von Micro-Partner, die uns bereits »Mission Elevator« und »Werner« bescherten, ist eine witzige Wildwest-Olympiade. Die »Western Games« (so lautet der vorläufige Arbeitstitel) sind natürlich eine Anspielung auf »Winter Games« & Co.

Die acht Disziplinen, in denen die Spieler antreten, versprechen humorvolle Unterhaltung. Unter den »Sportarten« befinden sich ausgefallene Neuheiten wie Armdrücken (Wetten inklusive), Bierschießen und Saloon-Tanz. Unser Foto zeigt die Schneider CPC-Version, die Anfang März 1987 ausgeliefert werden soll. Versionen für C 64, Atari ST und Spectrum sind geplant.

Die Softwarefirma sucht übrigens noch Programmierer, die in 68000-, Z80- oder 6502-Assembler fit sind. Die Kontaktadresse lautet: Micro-Partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1. (hl)




„Einen Flipper müßte man haben! Boris, Heinrich und ich, wir wagen gern eine Kugel. Ohne Automat spiele ich immer noch begeistert 'David's Midnight Magic'. Wer hat Tips dazu?"

Eure Petra

## Kung Fu Master

Kai Aagardt aus Süssau beantwortet die Frage zu »Kung Fu Master« aus Ausgabe 11/86:

Die beiden letzten Kämpfer in Raum 4 besiegt man, indem man so dicht wie möglich an einen der beiden Magier heranfliegt und dann mit <Space> auf Faustschlag umschaltet. Man schlägt den Magier so oft in den Magen, bis seine Energie verschwunden ist. Hat man einen der beiden Magier getötet, stirbt automatisch auch der andere. Aber Vorsicht! Niemals das Gesicht des Magiers treffen, sonst verliert der Magier seinen Kopf und er taucht mit seiner gesamten Energie wieder auf.

## Miami Vice

Im Spiele-Sonderheft war die Karte zu »Miami Vice« zu sehen. Achim Hepp aus Dortmund hat die Tips:

— Wenn man zu einem Treffen fährt, sollte man sich schon vorher um den Häuserblock der jeweiligen Bar herumtreiben, um pünktlich in der Bar zu sein.

— Das Schießen aus dem Auto ist nicht unbedingt notwendig!

— Jeden Verbrecher sorgfältig untersuchen.

— Alle Beweismittel sofort zur City Hall bringen.

## Spindizzy

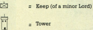
Roland Apel aus Finnentrop braucht Hilfe bei seinem Lieblingsspiel »Spindizzy«: Wer kann mir sagen, wie man in den Türmen, die genau über dem Startfeld liegen, weiterkommt und wie man rechts davon den oberen Teil des Spiels erreicht?

## Lords of Midnight

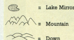
Das Strategie-Adventure »Lords of Midnight« ist eine echte Herausforderung an die Kartografen unter den Spielern. Denn obwohl bereits eine Landkarte dem Spiel beiliegt, ist sie keine große Hilfe, da wichtige strategische Details fehlen. Kai Haferkamp aus Osnabrück hat Lords of Midnight bis zum Sieg durchgespielt und eine genaue Karte mit allen wichtigen Punkten gezeichnet.

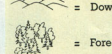

= Citadel


= Keep (of a minor Lord)

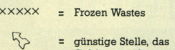

= Tower

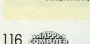
= Lake Mirror


= Mountain


= Down

= Forest


XXXXX = Frozen Wastes


= günstige Stelle, das Gebirge zu überqueren?

**Karte von »Lords of Midnigt« — von unserem Zeichner liebevoll gemalt**

## Deadline

Bereits in Ausgabe 10/85 wurden die Fragen zum Infocom-Adventure »Deadline« veröffentlicht. Eine vollständige Antwortenliste kam bisher nicht, aber Günter Bäcker aus Rivenick kann teilweise weiterhelfen.

**1. Ist Stevens Brief der Gegenstand, den man George zeigen muß?**

Nein, es ist der Kalender in der Bibliothek, den man erst weiterblättern muß (turn calendar). Sieht man sich jetzt den Kalender an, erscheint ein Termin mit Mr. Coates (Notar), wegen des Testamentes. Diese Seite muß man George vor der Testamentsverkündung zeigen.

**2. Wie öffnet man den Geheimgang im Upstairs Closet?**

Hier ist kein Eingang zum Geheimgang, der befindet sich in der Bibliothek.

**3. —**

**4. Kann man das Fenster an der Hauswand öffnen?**

Volker ist wahrscheinlich dem Spruch »You must be very clever to do that to the window« aufgesessen. Das Programm meint das ironisch, wenn jemand etwas Unsinniges tun will.

Die Frage 5 ist mit Frage 1 bereits beantwortet. Günter hat noch einige Tips zum Spiel.

Man muß George das zweite Blatt des Terminkalenders vor der Testamentsverkündung zeigen, weil dieser dann befürchtet, daß sein Vater ihn enterben wollte beziehungsweise hat. George hastet sofort nach der Testamentsverlesung nach oben. Folgt man ihm, versucht George zwar das zu verhindern, aber darum braucht man sich nicht zu kümmern. George geht oben zuerst in sein Zimmer und man selbst am besten gleich auf den Balkon der Bibliothek, denn dieser wird in der Folge als Versteck dienen. Nach einiger Zeit erscheint dann George, macht etwas an den Bücherregalen und verschwindet hinter einem dieser Regale. In der Bibliothek sollte man sich das Regal etwas näher ansehen, aber acht Spielzüge warten, bis man den schwarzen Knopf drückt und die Tür aufschwingt.

Im Geheimgang ertappt man George auf frischer Tat wie er gerade das neue Testament seines Vaters näher betrachtet. Und in diesem »hidden closet« steht auch ein Safe mit Akten, Dokumenten und anderem Beweismaterial, gesammelt von Mr. Marshall persönlich und belastend für Mr. Baxter, den Geschäftspartner von Mr. Robner. Wer hat also ein Motiv?

— Mrs. Robner hatte ein Verhältnis mit Steven und wollte sich deswegen von ihrem Mann trennen. Indizien: Brief von Steven, belauschte Telefongespräche, Aussagen von Zeugen.

— George hatte ein miserables Verhältnis zu seinem Vater und befürchtete (zu Recht), daß er enterbt wird. Indizien: siehe Geheimgang, Zeugenaussagen.

— Mr. Baxter befürchtete, daß Marshall ihm aufgrund von Beweismaterial etwas wegen seinem Skandal anhaben könnte. Indizien: Beweismaterial im Safe, Artikel im Daily Herald.

**Aber normalerweise ist in einem Krimi ja immer der Unverdächtigste der Täter. Und Günter kennt den Mörder auch noch nicht. Inzwischen hat Volker Scheidemann wieder geschrieben. Er ist für jeden weiteren Tip zu Deadline dankbar.**

**Volker hat mittlerweile Probleme mit dem nächsten Infocom-Adventure, und zwar mit »Suspended«. Hier seine Fragen:**

**1. Welche Funktionen haben die einzelnen Hebel in den Wetterkontrolltürmen?**

**2. Wie repariere ich das Kühlungssystem?**

**3. Wie stelle ich einen kaputten Roboter in der Repair Area auf das Förderband?**

**4. Wie kann ich die Menschen aufhalten, die mich absetzen wollen?**

## Castle of Terror

Die Fragen zu »Castle of Terror« (Ausgabe 7/86) beantwortet Dominik Vogt aus Essen.

Zu Frage 1: Dominik hat eine Punkteliste aufgestellt, mit der man immerhin 250 von den 290 Punkten erreicht:

Zu Frage 2: Wenn man den club nimmt und »remove web« eingibt, kommt man von der Kellerseite her an der Spinne vorbei.

Zu Frage 3: Mit dem Ziegelstein sichert man die Falltür vor dem Regal.

Zu Frage 4: Außer dem club hat keiner der Gegenstände einen Sinn.

Zu Frage 5: Um aus der Schatzkammer wieder herauszukommen, zündet man die Kerze an und gibt »put book on shelf« ein.

Zu Frage 6: Das Buch kann man nicht lesen. Es ist nur dazu da, ins Regal gestellt zu werden.

| **Punkte** | **Vorgang** |
|---|---|
| 5 | Nehmen von Gegenständen (nur das erste Mal) |
| 20 | Get lantern |
| 10 | Get rung |
| 2 | Get club |
| 10 | Get book |
| 20 | Get treasure |
| 5 | Drag sack (jedes Mal) |
| 10 | Examine rung |
| 10 | Work/help (erstes Mal) |
| 1 | Work/help (jedes weitere Mal) |
| 1 | Buy ale |
| 5 | Give ale to man |
| 10 | Turn wheel (immer wenn die Brücke herabgelassen wird) |
| 5 | Lock wheel (jedes Mal) |
| 10 | Open door (im Burghof) |
| 1 | Knock door (vor der Hütte; jedes Mal) |
| 10 | Kill knight (im Keller, mit Axt) |
| —10 | Kill knight (im Keller, mit Schwert/Speer) |
| 5 | Remove web (jedes Mal) |
| 5 | Unlight candle |
| 5 | Press skull (jedes Mal) |
| 5 | Light candle |
| 5 | Put book on shelf (jedes Mal) |
| 20 | Cut rope (um das Mädchen zu befreien) |
| 20 | Kill dracula |
| 0 | Get bone |
| —5 | Vergammelte Lebensmittel essen oder in der Bibliothek in die Grube fallen |
| —10 | Spinnenbiß |

# Hallo Freaks

## Die Rückkehr des Dungeon Master (»Bard's Tale«, Teil 4)

Nachdem der Dungeon Master bei Bard's Tale schon als verschollen galt, hat ihn jetzt ein besonders eifriger Redakteur aus Versehen herbeigezaubert (die letzten Trümmer der Redaktion werden gerade beseitigt). Wir haben die Situation genutzt und ihm ein paar weitere Fragen vorgelegt.

Gibt es eine Hilfe gegen die Dunkelheit?

Die Finsternis des Bösen ist undurchdringlich. Allein für winzige Augenblicke gewährt der Gott der Dunkelheit Einblick in seine Regionen.

Was soll man im Tempel des Mad God?

Suche und widerstehe in den Katakomben King Aildrek. Danach mußt du Harkyns Castle erforschen. So wird der Weg geebnet zum Vorhof von Kylearans Amber Tower.

In Harkyns Castle gibt es einen Thron. Was macht man dort?

Ein jeder wird sterben, wenn er sich darauf setzt. Es sei denn, er kann Musik machen.

Wenn man einem Barkeeper viel bezahlt, erzählt er mehr?

Ein jeder Wirt fängt schon bei geringem Trinkgeld zu reden an.

Wie benutzt man den »Onyx-Key«?

Der »Onyx-Key« ist seit uralter Zeit im Besitz derer von Mangar. Gehe mit ihm in die tiefsten Sewers und suche die Stufen zum Schloß. Der Zugang zu Mangars Tower wird dir nicht mehr verwehrt bleiben.

Wie öffnet man die Türen zu den Schlössern?

In Mangars Tower wird der Suchende den Herrn der Schlüssel treffen. Eine kleine Gabe wird ihn milde stimmen.

Wie befreit man Skara Brae von Mangar?

Mangars Tower ist der letzte und gefährlichste aller Plätze in Skara Brae. Das letzte Geheimnis lüftet sich, wenn man ...

Nach einem herzhaften Gähnen war der Dungeon Master eingeschlafen. Wir werden ihn nach seinem Mittagsschläfchen weitere Fragen stellen, bis dahin kann Euch vielleicht Uwe Rückl aus Fürth weiterhelfen, der einen hervorragenden Nachwuchs-Dungeon-Master abgeben würde. Seine Tips:

Musikinstrumente machen nicht nur Musik, sondern treffen eine Gruppe von Gegnern oft empfindlich, wenn man sie mit »Use« benutzt.

— Firehorn verringert 30 bis 60 Hitpoints
— Frosthorn verringert 50 bis 80 Hitpoints
— Spiritdrum verringert 80 bis 110 Hitpoints
— Galts Flute läßt einen Wolf erscheinen
— Heal Harfe heilt einen Charakter um 10 bis 20 Hitpoints
— Truthdrum läßt Feinde leichter treffen
— Spectre Snare fängt einen beliebigen Feind ein und läßt ihn für die eigene Gruppe kämpfen.

Ringe sind ebenfalls mächtige Gehilfen:
— Shield Ring senkt den AC-Wert um 2 Punkte
— Dark Ring bietet Schutz gegen feindliche Zaubersprüche
— Ring of Power fügt Angreifern 20 bis 40 Hitpoints Schaden zu
— Deathring belebt einen toten Charakter

Zahlreiche Rätsel in den verschiedenen Ebenen machen einem die Lösung nicht gerade leicht. Auch dafür hat Uwe ein paar Tips:
— Wer von den Priestern nicht in die Katakomben gelassen wird, sollte sich mal etwas genauer in den Sewers im zweiten Level umschauen. Dort ist ein Name zu finden.
— Die Lösung des Rätsels im zweiten Stock von Harkyns Castle ist ein Gegenstand, den Kämpfer brauchen. Er ist am Anfang in zweifacher Ausfertigung bei Garth's Equipment Shop erhältlich und fängt mit »S« an.
— Im gleichen Stockwerk ist eine Figur gemeint, die gerne Blut trinkt. Dracula läßt grüßen.
— Die Taverne, nach der im dritten Stockwerk gefragt wird, liegt genau im Osten von Skara Brae. Man erfährt ihren Namen nur, wenn man die Taverne betritt.
— Wer die Antwort zur Frage nach einer Figur nicht errät, sollte sich öfters mal mit einem Gastwirt unterhalten.
— Die Frage nach dem »Endless Byway« kann jeder beantworten, der den Süden der Stadt untersucht hat. Dort gibt es eine Straße, die niemals ein Ende findet.

Außerdem sollte man (in dieser Reihenfolge) folgende Dinge finden, um in Skara Brae zu bestehen:
Katakomben: Auge des Mad God (Eye)
Kylearans Tower: Silver Square, Silver Triangel, Onyx Key.

Der Onyx Key ist der Schlüssel zum letzten Castle, zu Mangars Tower.

**Zum Schluß noch einige Fragen:**

**Ralph Weber aus Moers versteht den Barkeeper nicht, wenn er sagt: »The stone golem has been spoken of twofold«. Er würde auch gerne wissen, wie man bei einem Monk, außer durch Magie, die Armor Class herunterbekommt.**

**Wie bekommt man einen Charakter, der in Stein verwandelt wurde, wieder lebendig, ohne erst in einen Tempel zu gehen?**

## Zork III

Guido Seifert aus Berlin vervollständigt die Lösungen zur Zork-Triologie. Nach Zork I in der Ausgabe 1/86 und Zork II in der Ausgabe 3/86 folgt jetzt die Lösung für den letzten Teil.

Zu Beginn des Spiels sollte man mit dem Seil nach oben klettern und warten, bis ein Mann erscheint. Diesem kann man voll vertrauen. Zusätzlich zum hölzernen Stab braucht man noch die leere Kiste. In der Kiste kann man die Lampe über den See befördern. Vom Grund des Sees sammelt man das Amulett auf, und schwimmt dann nach Süden. Hat man den seltsamen Schlüssel gefunden, verschiebt man den Deckel und erreicht trockenen Fußes die andere Seite. Das klappt allerdings nur, wenn man nicht zulange trödelt, und das Erdbeben noch nicht stattfand.

Danach kann man sich auf den Kampf im Schattenland vorbereiten. Es ist nicht Aufgabe, die Figur zu töten, sondern nur bewegungslos zu schlagen, und den Hut und den Mantel zu stehlen. Inzwischen sollte das Erdbeben stattgefunden haben. Es hat sich dabei ein Zugang zum königlichen Museum geöffnet. Zuerst sollte man ins Puzzle gehen. Dort kann man die Sandsteinwände verschieben. Wer es geschickt genug macht, kann die an der Ostwand befestigte Leiter zum Ausgang schieben, und mit einem alten Buch entkommen. Die Stahltür sollte man ignorieren.

Als nächstes schiebt man die Zeitmaschine in den Juwelen-Raum, stellt sie auf 773 und reist in die Vergangenheit. Wenn die Wachen verschwunden sind, versteckt man den Ring unter dem Sitz der Zeitmaschine, wo man ihn auch später wiederfindet. Nun kann sich derjenige freuen, der das Brot nicht selbst gegessen hat, denn damit muß man den alten Mann füttern, den man im »Engravings Room« findet. Zum Dank zeigt er auf eine Geheimtür, hinter der es schnurgerade zum Ende geht.

Leider wird einem der Weg durch einen Spiegel und zwei unfreundliche Wachen verstellt. Um daran vorbeizukommen, blockiert man den roten Lichtstrahl und drückt auf den Knopf. Dadurch öffnet sich die Spiegelwand, und man kann den Spiegel betreten. Im Spiegel zieht man den Griff, und richtet den Pfeil durch Drücken der farbigen Wände nach Norden aus. Jetzt den Griff unbedingt wieder herablassen, und so lange gegen die Mahagoni-Wand drücken, bis es nicht mehr weitergeht. Nun den Pfeil nach Süden richten, und an die Pinienwand drücken. Wer sich traut, möge beherzt an die Tür klopfen. Zusammen mit dem Master dreht man die Wählscheibe beim »Parapet« auf 4 und drückt auf den Knopf. Bevor man die Zelle betritt, bittet man den Master, hier zu warten. Von der Zelle aus bittet man den Master, die Scheibe auf 8 zu stellen, und auf den Knopf zu drücken. Danach sollte sich die Bronzetür mit dem Schlüssel öffnen lassen.

## Hier sind die Gewinner!

Zehn Hallo-Freaks-Leser haben beim LCP-Wettbewerb gewonnen und bekommen in den nächsten Tagen ihren Activision-Pullover zugeschickt.

Wolf-Gideon Bleek aus Großhansdor
Frank Blumenhofen aus Köln
Jan Burkhardt aus Wiehl
Andre Dickhoff aus Norden
Richard Faderny aus Wien, Österreich
Walter Frik aus Bronschhofen, Schweiz
Thomas Haukap aus Syke
Christian Loth aus Duisburg
Alexander Moser aus Biberach
Olaf Rumeney aus Winterburg

Herzlichen Glückwunsch!

## Fairlight

**Carsten Braun aus Ansbach hat starke Probleme mit »Fairlight«. Aus der Anleitung des Originals wird er nicht schlau. Muß man nur die Schätze (Geldbeutel) aufsammeln, oder gibt es noch eine andere Aufgabe? Darüber hinaus hat er folgende Fragen:**

**1) In den roten Höhlen (in der Kelleretage) befindet sich eine Erdspalte. Gibt es einen Weg, darüber zu kommen?**

**2) Im Erdgeschoß befindet sich in der Nähe der fleischfressenden Pflanze ein weißes Treppenhaus. Der Zugang wird aber von einem Geistermönch versperrt. Wie kommt man vorbei?**

**3) Gibt es überhaupt einen Weg (außer den in begrenzter Anzahl vorhandenen Sanduhren) den Geistermönchen beizukommen?**

**Auch Marion Snaga aus Apelern kommt bei Fairlight nicht weiter. Sie sucht noch die Schlüssel zu den Türen.**


GOLDEN
COIN-OP
HotShot
GOLDEN
COIN-OP
HotShot
MAGMAX
GALIVAN
Commodore 64/128
Schneider CPC
Spectrum 48 K
imagine
...the name
of the game
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden
Imagine Software, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft
Rushware-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Kaufhof und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel




## Red Moon

Die drei Fragen zum Adventure »Red Moon« (Ausgabe 11/86) beantwortet Lutz Gribkowsky aus Stuttgart.

1. Die rote Linie kann man nur überschreiten, wenn man sie vorher wegwischt (rub out line).
2. Um das Schwert in der Schmiede aufzunehmen und zu verwenden, muß man die Handschuhe anziehen. Diese findet man im Vulkankrater nordwestlich (und ein paarmal um die Ecke) vom Ausgangspunkt.
3. Unterwasserreisen sind möglich, aber nur, wenn man folgende Gegenstände bei sich hat: Gasmaske (muß angelegt werden), die Röhren (tubing) und die Flasche (flask, nicht verwechseln mit bottle). Bei dieser Ausrüstung brennt sogar die Wunderlampe unter Wasser weiter.

## Amazon

**Zum Grafik-Adventure »Amazon« kommen immer wieder Fragen. Hier eine Auswahl, denn natürlich überschneiden sich einige Zuschriften.**

**Martin Schmidt aus Fichtelberg weiß nicht, was er im Büro des Professors noch tun muß, außer die Medizin und die Frucht zu nehmen. Er füttert Paco mit der Frucht und erhält den Hinweis, daß er noch etwas mitnehmen soll. Aber was? In Bogota kommt Martin nach der Landung nicht weiter, denn der Zollbeamte gibt Paco nicht heraus, obwohl er die geforderte Summe bezahlt. Wie bekommt er Paco wieder frei und wie entgeht er einer Verhaftung?**

**Michael Bassier aus Duisburg hat gezielte Fragen zum Grafik-Adventure »Amazon«: Ich komme auf die Waldlichtung nach dem Vulkan; das angeforderte Boot landet an einem Fallschirm hinter den Bäumen. Aber wo? Wie komme ich dort hin? Wie kann ich das Boot holen?**

**Jörg Stüdemann aus Oststeinbek will wissen: Wie entkomme ich den Söldnern? Wenn ich dem Anführer Geld geben will, haben es seine Leute schon gestohlen. Gebe ich ihm den Gürtel, will er mich trotzdem töten.**

**Roland Geschka aus Neubiberg kommt nach der Brücke zum Skelettbaum und danach in den Dschungel. Doch aus dem Dschungel findet er nicht wieder heraus. Wie geht es weiter?**

**Stefan Hanl aus Schwertberg in Österreich kommt nicht über die Klippe. Im Hint-Book steht »Computer«, aber den kann er auf der Klippe nicht einschalten.**

## Herz von Afrika

Dietmar Prager aus Klagenfurt in Österreich hat seinen Brief »Tips eines Afrikaforschers« genannt. Hier seine Grundlagen zu »Herz von Afrika«:

Zuerst muß folgendes gesagt werden: Bei jedem Spiel liegt das Grab woanders, so daß man nicht sagen kann, wo Ahnk-Ahnk vergraben liegt. Ich gebe aber Tips, die helfen, das Grab zu finden.

**Gegenstände**

Geschenke benötigt man, um sie den Eingeborenen zu geben, außerdem sind sie das einzige Zahlungsmittel im Urwald. Das Gewehr braucht man überall zur Verteidigung. Ausnahmen sind Städte und Dörfer, hier nimmt man die Peitsche. Im Regenwald empfiehlt sich eine Machete. Will man verhüten, daß man in den Bergen verunglückt, so trägt man dort ein Seil. In der Wüste die Wasserflasche nicht vergessen. Die Schaufel benötigt man zum Ausgraben von Schätzen und auch beim Grab. Medizin immer bei sich führen, denn man wird bald einmal verletzt. Das Kanu empfiehlt sich, wenn man die Eingeborenen auf Flüssen besucht; für Landwege ist es hinderlich. Die Karte braucht man zur Orientierung.

**Die Nordregion**

In der Nordregion leben die Völker Tuareg, Berber, Nubier und Sidamo. Ihre Häuptlinge lieben Gold über alles. Wer ihnen genug davon gibt, bekommt nähere Informationen über die Schätze und die Lage des Grabes.

Sprache:

In jeder der fünf Regionen gibt es bestimmte Wörter für Himmelsrichtungen und Landschaften. Wozu die verschiedenen Sprachen? Damit das Spiel schwieriger wird, verwenden die Häuptlinge immer Wörter aus ihrer Sprache, wenn sie etwas über die Schätze verraten.

In der Nordregion werden die Himmelsrichtungen so genannt: Der Norden heißt »Süden«, der Süden heißt »Norden«, der Westen heißt »Osten« und der Osten heißt »Westen«. Die Savanne wird »Gahanna« genannt, Oasen heißen »El Mora Levimara«.

Reisetips:

Wasserflasche mitnehmen und regelmäßig daraus trinken. Nicht zu lange in der Wüste aufhalten, sonst wird man sonnen-

blind. Das Gewehr nicht vergessen, denn in der Wüste wimmelt es von Räubern und Löwen.

**Die Westregion**

Die Westregion wird von Bombara, Hausa, Mandigo und Fang bewohnt. Ihre Häuptlinge sind wild auf Elfenbein und geben dafür bald ein Geheimnis preis.
Sprache:
Himmelsrichtungen:
Norden = Koko
Süden = Phuthswama
Westen = Mimbumi
Osten = Katula

Weitere Bezeichnungen sind »Huttingo« für den Fluß Niger, der Pharao wird hier »Oz Oz« genannt. Die Kamele heißen gleich wie der Norden: »Koko«.
Reisetips:
Im Norden der Westregion benötigt man die Wasserflasche, während man im Süden schon das Buschmesser einsetzen muß. Auch hier gilt: Gewehr nicht vergessen.

**Die Zentralregion**

Die Zentralregion bewohnen Banda, Mongo, Bambundo, Ugander und Lunda. Das Stammesoberhaupt freut sich über Silber und verrät dafür das eine oder andere.
Sprache:
Himmelsrichtungen:
Norden = links von Utomba
Süden = rechts von Utomba
Westen = entgegen Utomba
Osten = mit Utomba

»Utomba« ist der dort herrschende Westwind. »Mongdamara« ist der Name des Flusses Kongo. »Thkarunda« heißt ihr Gott.
Reisetips:
Die Zentralregion liegt hauptsächlich im tropischen Regenwald, man braucht also ein Buschmesser. Am besten ist es hier, die Flüsse gar nicht zu verlassen, denn alle Dörfer, mit Ausnahme der Mongos, liegen an ihnen.

**Die Südregion**

Hier leben folgende Stämme: Batwa, Bemba, Bantu, Buschmänner, Zulu. Die Häuptlinge verraten bald etwas über Schätze und das Grab, wenn man ihnen Kupfer gibt.
Sprache:
Himmelsrichtungen werden hier nach den Jahreszeiten benannt.
Norden = Sommer
Süden = Winter
Osten = Frühling
Westen = Herbst

Der Fluß Sambesi heißt »Lastwana«; die Viktoriafälle heißen »Gumba lu Untoba«; die Zulus nennen sich selbst »Kaluzu«. Der indische Ozean wird in der Südregion »Dischipapa« genannt. Der Berg Thabana heißt »Bethuda Zalabawa«.
Reisetips:
Zu Fuß ist man am schnellsten, da die Flüsse alle ungünstig liegen. Sonst kann man eigentlich nur raten, das Gewehr dabeizuhaben.

**Die Ostregion**

Die Ostregion ist besiedelt von Suaheli, Massai, Somalier und Ugander. Jeder Häuptling ist überglücklich, wenn er Smaragde bekommt; dafür erzählen sie auch gerne etwas.
Sprache:
Himmelsrichtungen:
Osten = nach Obadi
Westen = mit Odabi
Norden = Rebolo
Süden = Dethamee

»Kala Umbasi« heißt ihr Sonnengott, »Uba« ist das Land der aufgehenden Sonne, ein anderes Wort für Osten. »Ka-uba« ist ein weniger gebräuchliches Wort für Westen. Elefanten heißen »Galumba« und Flamingos »Ukambi«.
Reisetips:
Die Ostregion ist reich an Gebirgen. Wer vermeiden will, am Berg auszurutschen oder durch Steinschlag getötet zu werden, der trage ein Seil. Für die großen Seen eignet sich ein Kanu. Wer pleite ist, kann aber auch darauf verzichten.

**Tips**

— Hat man dem Häuptling eines Stammes genug von seinem Lieblingsmetall geschenkt, läßt er einen im Dorf gratis einkaufen. Falls man verwundet ist, holt er den Medizinmann, der auch meist die Wunden heilen kann.
— Zusätzliches Geld gibt es, wenn man neue Seen, Berge, Flußmündungen und Flußquellen entdeckt. Dieses Geld wird einem in der nächsten Hafenstadt ausgehändigt.
— Im Oktober des ersten Jahres wird jeder Primms letztes Versteck finden. Hier sind auch die Edelmetalle dabei, die den Häuptlingen jener Region, in der der Schatz versteckt liegt, so gefallen. Mit ihnen besucht man gleich den nächsten Stamm und schenkt sie dem Häuptling, der darauf auch sofort ein Schatzversteck verrät.
— Besonders wichtig ist es auch, den übrigen Eingeborenen Geschenke zu machen. Der eine oder andere weiß etwas Nützliches zu berichten.
— Unendlich viel Zeit:
Folgender Trick macht den Spieler von den »5 Jahren« unabhängig. Gleich am Anfang in Kairo den Spielstand speichern. »Primms letztes Versteck« finden und mit Hilfe der Metalle einen Schatz heben. Mit diesen Edelmetallen nun in der betreffenden Region alle Völker »abklappern«. Ist das geschehen, wieder den Spielstand 1 laden. Nun hat man ja von einem der vorher besuchten Völker erfahren, wo der nächste Schatz liegt. Diesen Schatz hebt man, besucht danach die Völker der betreffenden Region und lädt wieder Spielstand 1.

# ★ Hallo Freaks

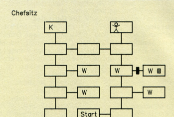
## Infiltrator

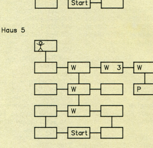
Das Action-Adventure »Infiltrator« hat Dietmar Dedecke aus Niestetal von Anfang an fasziniert. Hier seine Lösung mit Plan zu Teil II.

Ziel des Spiels ist es, Geheimdokumente zu fotografieren, die in fünf verschiedenen Räumen versteckt sind, und zwar hinter verschlossenen Türen. Die Türen kann man nur auf folgendem Weg durchschreiten:

Zuerst geht man ins fünfte Haus, holt sich die »Passcard« und zieht am besten die gelbe Uniform an (vorher kann man sich noch im ersten oder zweiten Haus den »Electronic Key« besorgen, der die Alarmanlage ausschaltet). Mit der neuen Uniform kann man in den meisten, mit Wächtern besetzten Räumen ungestört suchen. Außerdem wird man von den Wachen im Lager nicht mehr belästigt. Anschließend geht man in die Fabrik und bringt die Passcard und den Key in die vorgesehenen Räume.

Jetzt muß man nur noch die Fotos schießen. Zuerst in den Chefsitz und die Wächter, wenn notwendig, außer Gefecht setzen. Im zweiten Haus geht man besser den linken Weg (siehe Karte). Jetzt nur noch im ersten Haus drei Fotos machen und die Mission ist beendet. Zum Schluß geht man zurück zum Hubschrauber und fliegt zurück.

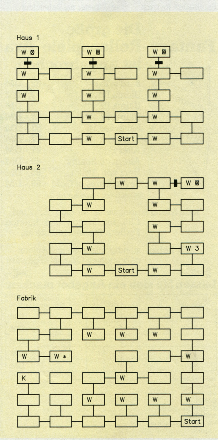



Legende:

W=Wache
P=Passcard
ⵋ=Gelbe Uniform
⊠=Fotos machen
*=Passcard einschieben
K=Key einstecken
3=3 Granaten
╋=Verschlossene Türen

**Raumplan der fünf Häuser bei »Infiltrator«**




## The Pawn

Mike Menke aus Hamburg kennt die Antworten auf die Fragen zu »The Pawn« aus der Ausgabe 11/86:

— Das Wheelbarrow spielt in dem Adventure überhaupt keine Rolle

— Das Licht bekommt man in der Lichtung im »Dying Forest«. Aber erst die Bowl des Gurus mit Schnee füllen (vor dem Ice-Tower) und ihm wiedergeben. Jetzt im Baumstumpf nachsehen, »pauch« nehmen und mit den drei Steinen das Licht machen.

— In der Gartenlaube die »rake« und die »hoe« mitnehmen, dann das T-Shirt ausziehen und mit der »rake« und der »hoe« zusammenbinden. Damit läßt sich der »Boulder« beiseite schaffen.

— Das Pferd vom Abenteurer sollte man lieber in Ruhe lassen, denn sobald man Pferd oder Adventurer bedroht, zieht das Pferd die Magnum und sagt: »Go ahead, Punk, make my day.«

**Obwohl Mike schon so weit ist, hat er noch einige Fragen:**

**— Wie komme ich in der Höhle an den Alchemisten vorbei?**

**— Wie gelange ich durch die »Riverside Chamber« (ebenfalls in der Höhle) nach draußen?**

**— Wie kommt man im Ice-Tower durch die schwere Tür?**

**— Wer hilft mir das »Wristband« abzubekommen? Wenn es Kronos ist, wo finde ich ihn?**

**— Wie bekommt man den Safe auf?**

**— Was mache ich mit dem Seil aus dem Lift?**

## Zork II

**Henrik Gudat aus Reinach in der Schweiz spielt auf seinem Apple-Computer das Infocom-Adventure »Zork II«. Er will wissen**

**— wie man das Einhorn fängt (beziehungsweise den Schlüssel bekommt)**

**— wie man den Wizard kontrollieren kann**

**— wie man den Drachen vom Tunnel weglockt**

**— wie die Lösung des Rätsels im Riddle Room lautet**

# Brandneue Bücher rund um die ATARI ST

G. Jürgensmeier
**WordStar für ATARI ST**
**1986, 435 Seiten**

WordStar ist ein umfangreiches und leistungsfähiges Textverarbeitungsprogramm und damit sicherlich zu Recht das meistverkaufte Programm seiner Art. Doch bedeutet dies nicht unbedingt, daß es auch einfach zu bedienen ist. Hier setzt dieses Buch an: Es macht in vorbildlicher Weise mit allen Möglichkeiten von WordStar und MailMerge vertraut und ist damit eine ideale Ergänzung zum Handbuch. Es versammelt alle Informationen für den effektiven Einsatz dieser Programme auf den ATARI-ST-Computern.
**Best.-Nr. MT 90208**
**ISBN 3-89090-208-1**
**DM 49,–/sFr. 45,10/öS 382,20**

**In Vorbereitung:**
**dBASE II für ATARI ST**
**1986, ca. 250 Seiten**

**Best.-Nr. MT 90206**
**ISBN 3-89090-206-5**







P. Rosenbeck
**C-Programmierung unter TOS/ATARI ST**
**1986, 376 Seiten**

Erst durch das Programmieren in C kann der stolze Besitzer alle Fähigkeiten seines ATARI ST ausnutzen. Für Leser mit elementaren EDV-Vorkenntnissen gibt der Autor in diesem Buch eine gründliche und leicht lesbare Einführung in das Programmieren mit dieser wichtigen und vielseitigen Sprache. An aussagekräftigen und in allen Einzelheiten erklärten Beispielen werden auch die fortgeschrittenen Aspekte der Sprache (Dateiverwaltung, Structures, dynamische Speicherverwaltung, Rekursion) ebenso ausführlich wie die Grundlagen besprochen. Besonderes Gewicht ist auf das Programmieren auf Systemebenen gelegt (Schnittstelle zum Betriebssystem TOS, Benutzung von GEMDOS, BIOS und XBIOS), so daß der Leser in die Lage versetzt wird, auch systemnahe Programme auf seinem ATARI zu erarbeiten.

- Wagen Sie den Schritt zur Profi-Programmierung auf dem ST!

**Best.-Nr. MT 90226**
**ISBN 3-89090-226-X**
**DM 52,–/sFr. 47,80/öS 405,60**




R. Aumiller/D. Luda
**ATARI-ST-LOGO**
**1986, 236 Seiten**

LOGO vereinigt viele Vorteile anderer Programmiersprachen in sich. Es ist interaktiv, listen- und prozedurorientiert, erweiterbar, einfach zu erlernen und doch komplexen Problemen gewachsen. Dieses Buch ist für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet. Bildschirmfotos, viele ausführliche Beispiele – teilweise mit Übungsaufgaben zur Vertiefung des Gelesenen – tragen zu einer guten Verständlichkeit und einem sicheren Lernerfolg bei. Doch auch der erfahrene Programmierer kommt auf seine Kosten, professionelle Anwendungen und ein Kapitel über künstliche Intelligenz runden das Spektrum ab.
**Best.-Nr. MT 90223**
**ISBN 3-89090-223-5**
**DM 49,–/sFr. 45,10/öS 382,20**

P. Rosenbeck
**C-Programmierung unter GEM/ATARI ST**
**1. Quartal 1987, ca. 300 S.**

GEM, die Benutzeroberfläche der ATARI-ST-Computer, gilt als außerordentlich bedienerfreundlich. Sie vereinigt herausragende grafische Darstellung und selbsterklärende, symbolische Benutzerführung. Natürlich verbirgt sich hinter dieser freundlichen Oberfläche eine außerordentlich komplexe interne Struktur.

- Das Buch zeigt, wie man mit der Programmiersprache C die interessantesten Merkmale der GEM-Benutzeroberfläche (Windows, Pull-Down-Menüs, Maus) auch in der eigenen Programmierung verwenden kann.

**Best.-Nr. MT 90203**
**ISBN 3-89090-203-0**
**DM 58,–/sFr. 53,40/öS 452,40**




I. Lüke/P. Lüke
**Das Systemhandbuch zum ATARI ST**
**1. Quartal 1987, ca. 300 S.**

Zwei Themen bilden die Schwerpunkte des vorliegenden Buches: Die Struktur der 68000-CPU und der ATARI 520/260 ST. Auf dieser theoretischen Basis stellen die Autoren die Programmierumgebung des ATARI 520/260 ST anhand vieler Beispielprogramme dar. Besondere Aufmerksamkeit wird der Einbindung von Maschinensprachmodulen in das Betriebssystem und in höhere Programmiersprachen (z. B. BASIC und C) gewidmet. Die Besprechung eines 68000-Assemblers und einige gerätespezifische Maschinensprachmodule runden das Buch ab.
**Best.-Nr. MT 90216**
**ISBN 3-89090-216-2**
**DM 52,–/sFr. 47,80/öS 405,60**




W. F. Fastenrath
**ATARI-ST-BASIC-Handbuch**
**1986, 264 Seiten**

Das BASIC für die ATARI-ST-Computer ist außerordentlich umfangreich und mächtig. Über 130 Befehle stehen bereit, um auch komplexere Aufgaben mit diesen Computern zu bewältigen. Die neuartige Benutzeroberfläche der Rechner erforderte ein entsprechendes »Tuning« dieser altgedienten Programmiersprache.
Dieses Buch stellt eine Anleitung zur Anwendung von BASIC auf die Erfordernisse und Möglichkeiten dieses speziellen Systems dar. Eine übersichtliche Zusammenstellung des gesamten Befehlsvorrats macht dieses Buch zu einem Hilfsbuch bei der täglichen Programmierarbeit.
**Best.-Nr. MT 90205**
**ISBN 3-89090-205-7**
**DM 52,–/sFr. 47,80/öS 405,60**




I. Lüke/P. Lüke
**Der ATARI 520 ST**
**2. überarb. u. erw. Aufl. 1986, 198 Seiten**

Dieses Buch enthält alle Informationen, die für stolze Besitzer eines ATARI 520/260 ST wichtig sind. Die jetzt vorliegende überarbeitete und erweiterte Auflage trägt den neuesten Entwicklungen bei ATARI Rechnung. Unter anderem wurden das inzwischen deutschsprachige Betriebssystem und einige geänderte Systemausstattungsmerkmale berücksichtigt.
**Best.-Nr. MT 90229**
**ISBN 3-89090-229-4**
**DM 49,–/sFr. 45,10/öS 382,20**




J. Steiner/G. Steiner
**GEM für den ATARI 520 ST**
**2. überarb. u. erw. Aufl. 1986, 334 Seiten**

Dieses Buch ist eine Einweisung in alles, was GEM für den Benutzer interessant macht. Besonders interessant für den fortgeschrittenen Anwender, aber auch für den, der »nur« die Struktur eines so komplexen Betriebssystems kennenlernen möchte, sind die Kapitel über den internen Aufbau von GEM mit seinen grafischen Merkmalen.
**Best.-Nr. MT 90230**
**ISBN 3-89090-230-8**
**DM 52,–/sFr. 47,80/öS 405,60**

## Markt & Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler




**Bestellungen im Ausland bitte an den Buchhandel oder an untenstehende Adressen.**
**Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 56**
**Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, ☎ 0222/48 15 38-0**




**Irrtümer und Änderungen vorbehalten.**

611111

# DIE HELIKOPTER-FLUGSIMULATION!

# Super HUEY II




**SECHS NEUE AUFREGENDE MISSIONEN:**

**DER ABTRÜNNIGE:** UH1X ist gestolen worden. Die Jagd beginnt. Sie müssen es schaffen, die Stützpunkte vor der Vernichtung zu bewahren.

**DAS FEUER:** Benutzen Sie Ihre Anti-Feuer-Ausrüstung um den in den Hügeln Californiens ausgebrochen Großbrand zu löschen.

**ENTSCHEIDUNG AM GOLF:** Weisen Sie zu allem entschlossene Politische Unruhestifter, die sich in U-Booten und bewaffneten Schiffen aufhalten, energisch in ihre Schranken.

**DAS BERMUDA-DREIECK:** Sie befinden sich zwar nur auf einem Wetteraufklärungsflüg, aber im Bermuda-Dreick ist nichts unmöglich . . .

**RETTUNG IN DER ANTARKTIS:** Dies hier ist Kampf unter härtesten Bedingungen, aber man zählt auf Sie. Retten Sie Leben!

**GEFAHR AM BOHRLOCH:** Eine Ölquelle droht zu explodieren. Retten Sie die Menschen und bekämpfen Sie das Feuer, bevor alles hochgeht!

**SUPER HUEY II ist jetzt für den Commodore 64 / 128 auf Kassette und Diskette erhältlich.**

U.S. Gold Computerspiele GmbH,
An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft

**U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von**
**KARSTADT KAUFHOF und Quelle**
**sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel**

**SUPER HUEY (I)** ist nun auch für den **ATARI** auf Kassette und Diskette, und in der **AMIGA-, ATARI ST-** und **APPLE-VERSION** erhältlich.